AMIGA • ST • IBM PC • COMMODORE • ATARI • MACINTOSH

84 STRONY
ZAWIERA 32 STRONY KGB NEWS

SECRET SERVICE

LISTOPAD (11/95)
INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 3 zł 30 gr
33000 zł

PODWÓJNE FRYTKI
PODWÓJNY HAMBURGER
PODWÓJNE KGB
PODWÓJNY KETCHUP
PODWÓJNA COLA

FLIGHT UNLIMITED • HI OCTANE •
STAR TREK • ULTIMATE FOOTBALL
PITFALL • COMANCHE vs. WEREWOLF

29

PHANTASMAGORIA

ACROSS THE RHINE

ACROSS THE RHINE

MK3

Test multimedialnego pakietu
SOUNDSTORM
Test 2 kart muzycznych
Sound Blaster 16
Konsole świata
3DO

Grafika: Mortal Kombat 3 (Pegaz Ass)

NOWOŚĆ - KRUSTY KLUB
MANGA ROOM

ROBERTA WILLIAMS

PHANTASMAGORIA

Wyjdź na spotkanie przerażająco wiarygodnej, złowieszczej przygody ...

SIERRA®

IPS

Dystrybutor w Polsce:
IPS Computer Group Sp. z o.o.
02-916 Warszawa,
ul. Okrężna 3, tel. 642 27 66

Na święte kości wielkiego TechMaga Fiodora, wszystko zaczęło się od nowa!

LEGENDA POWRACA!

...wyzwanie, jakiego jeszcze nie było!

cena 139 zł
instrukcja w języku polskim

już otwarty
CD Projekt sklep firmowy
ul. Indyjska 25a
Warszawa

„Otoczenie jest w pełni animowane – na zewnątrz szaleje wichura z deszczem i licznymi gromami, a wrogowie płynnymi ruchami starają się uziemić Twoją drużynę. W sumie gra zapowiada się rewelacyjnie i z pewnością powtórzy sukces swoich poprzedniczek."
Gambler 9/95

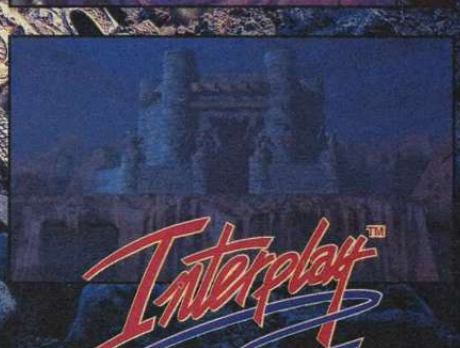
„...Dungeon Master 2 nie ma konkurencji i niewątpliwie zapewni dobrą zabawę także doświadczonym graczom."
Gazeta Wyborcza Biuro Komputer

Dungeon Master™ II

LEGENDA O WIEŻY ŚMIERCI

„Wszystko to okraszone jest wspaniałą grafiką i jeszcze lepszą oprawą dźwiękową."
Gambler 9/95

„Ta gra ma w sobie wszystko, co tylko można mieć. Świat przedstawiony w niej żyje własnym życiem, animacja potworów stoi na wysokim poziomie. Grafika jest płynna, a efekty dźwiękowe również są nienaganne."
Gry Komputerowe 9/95



Interplay™

Autoryzowany dystrybutor na Polskę – CD Projekt
00-626 Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3, tel. (0-22) 25-07-03, 25-82-02, 25-71-51, fax (0-2) 612-39-06

Do kupienia w sklepach komputerowych na terenie całej Polski.
Adresy niektórych punktów sprzedaży na str. 13. Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych.

BOBMARK

OFERUJE :

- Gry telewizyjne PEGASUS
- Gry komputerowe PC CD - ROM
- Gry SEGA

życzymy wspaniałej zabawy!

Nasz adres :

BOBMARK

01-034 Warszawa
ul. Smocza 18
tel./fax (22)38 05 02

MENU

Abuse.....36
Across the Rhine.....52
Baryon.....36

Comanche vs. Werewolf.....51
D-Day.....76

Wydawca
ProScript Sp. z o.o.
jest członkiem OGÓLNOPOLSKIEGO STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski

Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

Zespół redakcyjny:
Paweł Chmielowiec, Andrzej Cwalina, Dariusz Góralski, Marcin Kamil Górecki, Marcin Gutkiewicz, Paweł Jankowski, Lech Kalwas, Robert Korzeniewski, Piotr Lutostański, Piotr Mańkowski, Jacek Marczewski, Kamil Mętrak, Piotr Pawlak, Paweł Sikora, Bogdan Wiciński, Adam Wieczorek

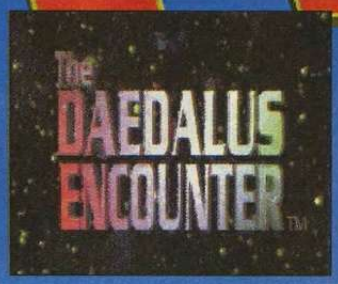
Design & DTP
STUDIO ProScript, Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak, Jacek Piekarek

Druk
Wojskowe Zakłady Graficzne,
Warszawa, ul. Grzybowska 77

Nakład 120.000 egz.

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-2) 620-1261 w. 550 (godz. 9^{00}-16^{00})
fax (0-2) 620-9309
e-mail: secserv@polbox.com.pl

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

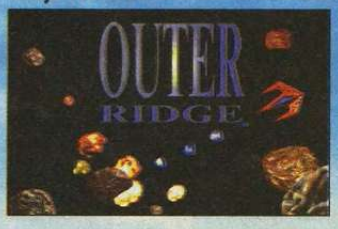


Daedalus Encounter.....50

Fascination.....48
Flight Unlimited.....78
Fuzzy's World
of Miniature Space Golf...37

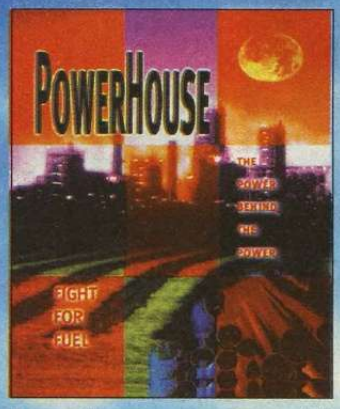
Hi-Octane.....84

MegaMan-X.....36
Misja Harolda.....30



Mortal Kombat 3.....32
Outer Ridge.....37

Pitfall Mayan Adventure.....38
Phantasmagoria.....42



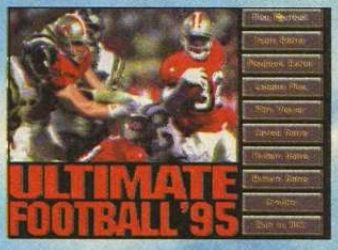
Power House.....76

Primal Rage
Szkoła Przetrwania.....34
Star Trek: TNG.....44

Strip Poker Pro.....39

Traps'n'Treasures.....31

Tyrian.....37



Ultimate Football.....75

Vinyl Bogini z Marsa.....38
Xixit.....34
Zeewolf.....28

oraz RUBRYKI:

Cover Disk.....27
Stratedzy Dyskutują.....80
Fantasmagoria czy Kabaret?40
Hardware.....55
Kombat Korner.....32
Krusty Klub.....36
Manga Room.....82
Rzut Okiem.....6

Przedgwiazdkowa gorączka

Oto druga część przeglądu najciekawszych gier prezentowanych na jesiennej edycji londyńskich targów European Computer Trade Show. Kolejne 27 tytułów, równie niecierpliwie oczekiwanych jak te sprzed miesiąca. Zgodnie z zapowiedziami, odsłaniamy m.in. tajemnicę STONEKEEP, premierę rewelacyjnego TOUCHE oraz prezentującego się znacznie lepiej niż DOOM – DUKE NUKEM 3D. Ograniczona powierzchnia nakazała następną i już ostatnią część materiału przesunąć do kolejnego numeru. Będą tam na pewno SIMISLE, nowa przygodówka RIDDLE OF MASTER LU, konkurenci COMMAND & CONQUER (Z i THIS MEANS WAR) oraz jeśli wreszcie otrzymamy screeny, to również LITTLE BIG ADVENTURE 2.

Wiele spośród zapowiadanych poprzednio tytułów zdążyło się już ukazać, w Polsce do sklepów zdążyły trafić niektóre z nich, np. COMMAND & CONQUER. Większość bieżących zapowiedzi stanie się również ciałem w przeciągu kilku najbliższych tygodni.

* FIRMA/PRZEWIDYWANA DATA WYDANIA GRY

ALIENS

CRYO/MINDSCAPE/LISTOPAD*

Nicolas Choukroun to uśmiechnięty okularnik, który od niedawna pracuje dla CRYO. ALIENS: A COMIC BOOK ADVENTURE jest jego pierwszą autorską produkcją. Nicolas zarzekał się, że fabuła nie ma nic wspólnego z filmem „Obcy", tym niemniej fakty pozostają faktami: zahibernowani członkowie kosmicznej ekspedycji zostają wyrwani ze snu, bo oto na pokład ich statku zawitały obce istoty. W ALIENS poruszanie się wygląda podobnie jak w LOST EDEN, większa część grafiki to statyczne obrazki, od czasu do czasu towarzyszą nam scenki o nawet jak na dzisiejsze standardy wspaniałej grafice. Pracowali nad nią artyści tworzący znaną serię komiksów Dark Horse. W grze kieruje się jednym bohaterem, w celu przeżycia trzeba jednak „nawiązywać interakcję" z pozostałymi trzema kosmonautami.

Dystrybutorem francuskiej firmy na dłuższy czas został MINDSCAPE, niedawne wydanie LOST EDEN dla VIRGIN Nicolas nazwał realizacją dawnych zobowiązań. Co ciekawe, w CRYO programiści i autorzy pracują w całkowicie rozłącznych zespołach. Nicolas kompletnie nic nie potrafił powiedzieć o pokazywanej na monitorze obok innej grze CRYO – THE RAVEN PROJECT. W pierwszym kwartale przyszłego roku CRYO wyda również DRAGON LORE 2, a to czy Choukroun będzie miał pracę przy drugiej części ALIENS, okaże się w ciągu kilku miesięcy.

ACES OVER MOUNTAINS

DYNAMIX/SIERRA/96

W nowym symulatorze ACES OVER MOUNTAINS w stosunku do „asów znad Europy i Pacyfiku" poprawie uległa przede wszystkim grafika; postrzępione szczyty górskie wyglądają o wiele naturalniej niż wektorowy krajobraz porzednich symulatorów DYNAMIX. Program pracuje w SVGA, misje odbywać się będą także w nocy, z ziemi atakować będzie artyleria oraz czołgi. Autorzy chwalą się szczególnie wiernie odtworzonym warkotem silników symulowanego myśliwca A10 Thunderbolt.

ADVANCED CIVILIZATION

AVALON HILL/US GOLD/GRUDZIEŃ

Wariacja na temat CIVILIZATION już wkrótce ujrzy światło dzienne. Mimo rynkowo ukierunkowanego tytułu, gra będzie jedną z niekończących się serii strategicznych AVALON HILL, które wywodzą się w prostej linii z wojennych gier planszowych. Kolebkę ludzkości buduje się od roku 8000 p.n.e., aby szczęśliwie doprowadzić ją do około 250 roku n.e. Liczyć się będą sukcesy ekonomiczne, kulturalne oraz polityka. Gra ma nieduże wymagania sprzętowe i chyba można ją typować na bardziej coś w rodzaju VOYAGES OF DISCOVERY, niźli wielkiego sukcesu, jaki odniosła CIVILIZATION Sida Meiera.

ANVIL OF DAWN

DREAMFORGE/NEW WORLD COMPUTING/ LISTOPAD

Pierwsze wrażenie: MYST! Wrażenie drugie: nie, to jakiś RPG. Wrażenie końcowe: przypomina trochę STONEKEEP. ANVIL OF THE DAWN będzie pierwszą próbą DREAMFORGE po odejściu

spod skrzydeł SSI, dla której to firmy wyprodukowane zostały RAVENLOFT i MENZOBERRANZAN. W grze poruszamy się w czterech kierunkach, prowadzimy jednego bohatera i nie posiada on znanych z AD&D statystyk. Autorzy zapowiadają pojawienie się ponad 100 potworów oraz zawarcie generatora losowych labiryntów. Prowadzona w czasie rzeczywistym walka została maksymalnie uproszczona (dwa ciosy, nie można się przemieszczać w trakcie potyczki), daleko temu do bogactwa ULTIMA UNDERWORLD. Zaskakujące są lokacje w terenie otwartym – właśnie ich sposób realizacji kojarzy się z przygodówkami typu MYST. ANVIL OF THE DAWN to dość nietypowy RPG, próba odejścia od dotychczasowych wzorców.

DAGGERFALL

BETHESDA/US GOLD/LISTOPAD

Pracujący w komputerowej branży już od 25 lat Chris Weaver, obecny szef BETHESDY, mówi: „Najpiękniejszą cechę DAGGERFALL jest to, że w tej grze można robić dosłownie wszystko. Można prowadzić niazakłócone niczym życie w świecie fantasy. Z tego powodu po wydaniu ARENA otrzymaliśmy mnóstwo listów od ludzi liczących 60 i więcej lat.". Nową część THE ELDER SCROLLS wyposażono w system ChildGuard, dzięki któremu dorośli przed dopuszczeniem swych dzieci do zabawy w razie potrzeby ograniczą ilość brutalności i erotycznych podtekstów.

BETHESDA zapowiada też, że w kolejnych odcinkach THE ELDER SCROLLS będzie można przenosić swojego bohatera z poprzednich przygód. Każdy jego czyn, wymiana zdań z NPC, zostanie zapamiętany i jeśli w kolejnej części napotka się znów tę samą postać, będzie się ona stosownie zachowywać. Ciekawe tylko czy SG będzie krótszy niż 1 MB? Na ECTS graliśmy w wersję demo (tylko lochy), więc za wcześnie na pierwsze oceny. Samo sterowanie bohaterem, rzucanie czarów i automapping toczka w toczkę jak w ARENA. Dodatkiem jest zawarcie katalogu z opisami wszystkich bestii.

CAESAR 2

SIERRA/GRUDZIEŃ

Wchłonąwszy IMPRESSIONS, SIERRA w materiałach prasowych w ogóle nie wymienia tej firmy jako współtwórców drugiej części strategii CAESAR. W CAESAR 2 zmieniono widok z góry na izometryczny rzut na pole akcji a'la SIM CITY 2000. Podczas budowy rzymskiej prowincji widać

jak budynki pną się w górę, ulicami chodzą ludzie, woda chlupie w akweduktach. Właśnie to było największą zaletą CAESAR, teraz to jeszcze rozwinięto. Rozgrywce towarzyszy podawana wespół z filmikami masa historycznych informacji. Chętni będą mogli osobiście przejąć dowodzenie podczas bitew, a nie tak jak w oryginale – tylko się przyglądać ich wynikom. W trosce o nowicjuszy przygotowano specjalne proste tryby gry. SIERRA wymieniając najważniejsze cechy swej produkcji, dumnie ogłasza, że CAESAR 2 pracuje również pod DOS.

CYBERMAGE

ORIGIN/ELECTRONIC ARTS/PAŹDZIERNIK

Do zdobycia jest cenny artefakt Psi-Fire, zaś na drodze do niego stoi NeCrom i legion jego bestii. Świat CYBERMAGE, jak sama nazwa wskazuje, stanowi mieszankę fantasy ze zmechanizowanymi tworami przyszłości. Z kosmicznej bazy przechodzimy do starożytnej świątyni, w korytarzach równie dobrze można się natknąć na oddział czarnoksiężników, co robotów. Walka odbywa się przede wszystkim z użyciem laserów i czarów. Pomiędzy kolejnymi etapami gry pojawią się komiksowe przerywniki. Jednym z autorów gry jest

sam D.W. Bradley, dawniej pracujący w SIR-TECH twórca kultowego RPG – CRUSADERS OF THE DARK SAVANT.

DESCENT 2

PARALLAX/INTERPLAY/PAŹDZIERNIK

W październiku zaatakować ma kolejny DESCENT. Uzyskaliśmy jedynie informację, że gra ukaże się jako shareware w wersji kompaktowej. Dodanych zostanie sporo filmików, lepsza muzyka, grafika SVGA pozostanie na tym samym poziomie, bo jak wiadomo najważniejsze rzeczy są zawsze najtrudniejsze do poprawienia. DESCENT przez wielu został uznany za grę lepszą od DOOM, więc wiadomość o wypuszczeniu sequela z pewnością jest elektryzująca.

LOST MIND OF DR BRAIN

SIERRA/LISTOPAD

Doktorek Brain skonstruował machinę do transmiji myśli, nazwaną Brain Drain. Pragnąc od razu przetestować swe dzieło, poddał się doświadczeniu, w wyniku którego szczur Rathbone stał się geniuszem, zaś Dr. Brain – kretynem. Zadaniem gracza poprzez rozwiązywanie zagadek (słownych, muzycznych, logicznych) będzie eksploracja skołatanego mózgu doktorka. Mają pojawić się znacznie bardziej skomplikowane labirynty.

D-DAY

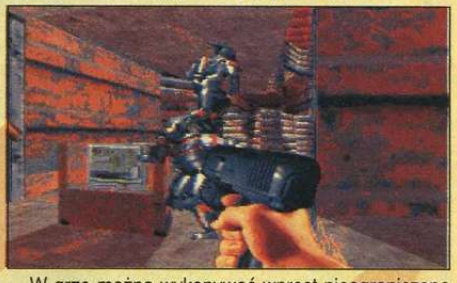
AVALON HILL/US GOLD/PAŹDZIERNIK

Z serii World at War będącej kontynuacją V FOR VICTORY wydano dotychczas OPERATION CRUSADER oraz STALINGRAD, teraz pojawił się D-DAY: AMERICA INVADES. Grę charakteryzuje oczywiście heksagonalne pole działań wojennych oraz podział akcji na tury. Grafika została wycyzelowana i prezentuje się staranniej niż w pozostałych produkcjach AVALON HILL. Program zawiera scenariusze znane fanom UTAH BEACH oraz odtwarza m.in. lądowanie w Omaha. Interesujące, że gra wymaga aż 8 MB RAM.

DUKE NUKEM 3D

3-D REALMS/US GOLD/LISTOPAD

Tytuł nawiązuje do dwóch części platformówki DUKE NUKEM, wydanych kilka lat temu przez APOGEE. Miejscem rzeźni w DUKE NUKEM 3D stanie się m.in. położona na Księżycu baza (z okien widać odtworzoną z pomocą fotografii NASA Ziemię) oraz otoczone szklaną kopułą Los Angeles, mekka kryminalistów przyszłości. Na korytarzach tej pierwszej czają się mutanty, zaś celem wymiatania w tej drugiej będzie niedopuszczenie do skonstruowania ładunków nuklearnych zdolnych wysadzić naszą planetę. Wszystko według znamienitych reguł gatunku – „najpierw strzelaj, potem pytaj o drogę".



W grze można wykonywać wprost nieograniczoną ilość czynności: czołgać się, skakać, fruwać, pływać, jeździć metrem. Na monitorach można oglądać, co się dzieje w innych częściach poziomu. Przeszkadzające ściany można burzyć. Potężnym ładunkiem można jednorazowo zrównać z ziemią cały budynek. Większość poziomów rozgrywać się będzie w trójwymiarowym środowisku, co oznacza, iż będzie można poruszać się w pionie – jeździć windami, wchodzić po schodach na wyższe poziomy. W stojących lustrach widać odbicia przedmiotów. Wszystko to, jak na grę komputerową, brzmi wręcz niewiarygodnie.

FIFA SOCCER '96

ELECTRONIC ARTS/LISTOPAD

Przypomnijmy, że istniejące od 1982 roku ELECTRONIC ARTS obsługuje obecnie około 10% europejskiego rynku gier. Bieżący rok zamknie kwotą 490 mln USD obrotu. Sekcja EA SPORTS jest w tej chwili praktycznie jedyną własną gałęzią produkcyjną ELECTRONIC ARTS, cała reszta działalności to wydawanie tytułów innych firm. Co mamy w nowej grze? Z niestandardowych rzeczy, przede wszystkim ponad 300 narodowych jedenastek do wyboru, z możliwością gry przeciwko swym historycznym rywalom oraz możliwość ustawienia widoku na pole gry z dowolnego

punktu na stadionie. Poza tym ruchome kamery, głos komentatora, czyli wszystko to, co zdają się posiadać nowoczesne komputerowe wersje piłki nożnej. Na liście EA SPORTS na swoją kolejkę czeka też NHL'96 (hokej), zaraz za PGA'96 (golf).

MISSION CRITICAL

LEGEND/PAŹDZIERNIK

Ta przygodówka już od pewnego czasu jest gotowa, jedynie względy marketingowe nakazały przetrzymywać ją tak długo. W XXII wieku ziemski statek kosmiczny wykonując rutynową misję wpada do szczeliny czasoprzestrzennej, w wyniku czego trafia do całkiem nowego świata. W grze występuje znana z K-2 alpinistka Patricia Charbonneau oraz zatwardziały szczur USS Enterprise, Michael Dorn. Autorzy podzielili całość na trzy części: sekcję przygodową ze dość nowatorskim jak na LEGEND sterownikiem (SCUMM wy-

korzystają jedynie w swojej kolejnej grze SHANARRA), sekcję 3D (poruszanie się po korytarzach) oraz mrowie nieinteraktywnych filmików, podczas których nic tylko siąść w fotelu i zajadać popcorn.

REBEL ASSAULT 2

LUCASARTS/GRUDZIEŃ

Pierwsza część REBEL ASSAULT sprzedała się aż (lub jak kto woli – tylko) w nakładzie około 2 milionów egzemplarzy. Co by o niej nie mówić, była pierwszą grą tego typu, na stałe wchodząc do historii gier. Teraz wydany zostanie REBEL ASSAULT 2, wyposażony w grafikę podwyższonej rozdzielczości, z oryginalnie dla potrzeb gry sfilmowanymi scenami z udziałem bohaterów gwiezdnej sagi. Gra wzbudzała ogromne zainteresowanie w stoisku VIRGIN, znacznie większe niż znajdujący się tuż obok THE DIG.

LOST IN TOWN

COKTEL VISION/SIERRA/LUTY'96

Muriel Tramis to człowiek od Goblinów. Nieco znudzony pociesznymi stworkami, postanowił zabrać się za – cytując hasło reklamowe gry – „dreszczowiec godny Hitchcocka". Gra składa się w całości ze 180 minut filmu, znacznie lepszej jakości niż w podobnych grach tego typu (np. SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE). Dziennikarz Max i jego flama Adda (zawód: ekolog) zostają wmieszani w morder-

stwo. Muszą uciekać do wielkiego miasta, ścigani przez policję i bandytów. Trzeba będzie odwiedzić wiele podejrzanych miejsc i dotrzeć do odpowiednich ludzi, by wykazać własną niewinność. Występujący w grze aktorzy są tak znani, że SIERRA przezornie nie podaje ich nazwisk.

NEED FOR SPEED

ELECTRONIC ARTS/WRZESIEŃ

Wersje na 3DO i PC tych wyścigów już są. Jeździ się po bodaj pięciu różnych trasach, mocno ziarnista grafika tworzona jest w czasie rzeczywistym – przeciwnie np. do ROAD RASH 2 (który wkrótce też będzie na PC). Wozy zostawiają na szosie ślady po ostrym hamowaniu. Kamerę przekazującą nam sytuację

można umieścić wewnątrz samochodu bądź tuż za nim, szkoda, że zabrakło innych ujęć. Autorzy reklamują zwłaszcza sposób realizacji stłuczek i spowodowanych nim fikołków, jakie wykonują wozy.

POLICE QUEST 5

SIERRA/96

Los Angeles to z jednej strony piękne miasto aniołów z przyległym rajem Hollywood, niestety i tam krzewi się rozwinięta przestępczość. Do walki z bandziorami przygotowano oddziały SWAT (Special Weapons

And Tactic Forces). Nowa część POLICE QUEST nosi taki właśnie podtytuł. SIERRA poszła drogą z GABRIEL KNIGHT 2 i LOST IN TOWN, tworząc swą grę w 100% ze sfilmowanego materiału. W grze będziemy mogli zobaczyć i przetestować najnowocześniejsze uzbrojenie amerykańskich służb antyterrorystycznych. Jako konsultant współpracował z firmą znany z poprzedniej części Daryl Gates, były szef policji z LA.

RED GHOST

MAELSTROM/EMPIRE/PAŹDZIERNIK

RED GHOST – ten tytuł jest jednocześnie nazwą militarnej organizacji zrzeszającej kryminalistów. Gra stanowi mieszankę akcji, strategii i symulacji. W każdym ze scenariuszy, dysponując sprzętem latającym i naziemnym, musimy zlikwidować daną placówkę wroga. Będzie tu wszystko, możliwość rejestracji ważniejszych momentów misji, chilijskie góry i Karaiby, a także przygotowana ze szczególną pieczołowitością ścieżka dźwiękowa. „Twoje zmysły nie będą w stanie uwierzyć w tak duże przywiązanie do detalu w naszej filmowej grze".

STONEKEEP

INTERPLAY/LISTOPAD

Jedno jest pewne – niezależnie od tego, jak zostanie przyjęta ta gra, przypadek STONEKEEP wejdzie na stałe do historii gier komputerowych. Dla graczy będzie to ciekawostka, dla innych producentów gier – nauka i ostrzeżenie.

Pomysł stworzenia „gry labiryntowej" o nazwie STONEKEEP powstał w INTERPLAY już w 1988 r., rok po wypuszczeniu DUNGEON MASTER. Wówczas to na rynku pojawił się nowy program do renderingu – Strata Vision, wyprzedzający o kilka długości dotychczasowe tego typu narzędzia. Autorzy ustalili, że labirynty zaprojektowane zostaną na tym właśnie programie. Cztery lata później zakończyło się programowanie zrębów gry i jednocześnie rozpoczęto tworzenie digitalizowanych sylwetek potworów. Aktorów filmowano przy świetle dziennym, szkieletorami byli np. przebrani na niebiesko aktorzy z narysowanymi na kostiumie kośćmi. Po początkowych kłopotach z kompresją materiału, na początku 1993 r. odbyła się pierwsza publiczna prezentacja STONEKEEP, publiczność była zachwycona. Wówczas nastąpił tragedii akt pierwszy. Próby włączenia digitalizowanych postaci w renederowane labirynty dały żałosne wyniki. Ruchy sylwetek po przetworzeniu materiału stały się rwane, zupełnie pod względem oświetlenia nie pasowały one do ciemnych lochów. Druga sesja zdjęciowa trwała tydzień, tym razem wykonana przy profesjonalnym ustawieniu światła, w studiu. I znów klęska – tym razem okazało się, że sylwetki wyglądają zbyt ziarniście.

Wreszcie w maju 1993 r. firma otrzymuje nowy system wideo oparty na BetaCam. Praca ruszyła znów pełną parą, ale pierwotne zapowiedzi, iż gra trafi na rynek pod koniec 1993 r. okazały się niemożliwe. Drukowane już w prasie plakaty reklamowe stały się nieaktualne. Równocześnie rozpoczęła się epoka CD-ROM, INTERPLAY postanowił więc dodać do gry dodatkowe efekty – np. sympatyczny smok zieje już ogniem – rozpalonym przy pomocy hollywoodzkich pirotechników, którzy przygotowywali m.in. żar do filmu „Ognisty Podmuch". Podkład muzyczny nagrany został przez orkiestrę (słyszeliśmy dźwięk – krystalicznie czysty, tylko C&C może się z nim mierzyć), powstało kosztujące ćwierć miliona dolarów intro.

Właśnie z autorem intro, Kevinem Beardslee, rozmawialiśmy na targach. Kevin powiedział, że czas potrzebny na ukończenie STONKEEP szacuje na około 50 godzin, jego zdaniem ta pozbawiona statystyk gra, z maksymalnie uproszczonym sterownikiem i pełnoekranową akcją, jest w stanie przyciągnąć tłumy. W grze poruszamy się w czterech kierunkach „posuwistym" ruchem podobnym do LANDS OF LORE. Inną cechą STONEKEEP jest, iż operowanie inwentarzem i ubieranie bohatera nie przerywa akcji. Bronią włada się w sposób podobny do ULTIMA UNDERWORLD i ARENY.

„25 lat łącznej pracy zespołu" okazało się zatem robotą polegającą na ciągłym poprawianiu błędów i zmienianiu koncepcji. Legenda jednak nadchodzi. STONEKEEP już na 99% będzie w listopadzie 1995 r.

NORMALITY INC.

GREMLIN/LISTOPAD

Chochlik drukarski zamienił miesiąc temu milion na miliard i wyszło na to, że zrobienie systemu Motion Analysis kosztowało GREMLIN zupełnie obłędne pieniądze. Oczywiście chodziło „tylko" o sumę 250.000 funtów. Drugim po ACTUA SOCCER tytułem opartym na tym engine stał się NORMALITY INCORPORATED, który przyciągnął tłum publiczności do salki firmy. Gra może się poszczycić niewiarygodną grafiką 3D w trybie SVGA, kto wie czy nie lepszą i płynniejszą od samego KILLING MOON.

Gdy pojawił się smog, mieszkańcy industrialnego miasta z dnia na dzień stawali się coraz bardziej ospali. Władzę objęły grupy nazywające same siebie Normalami. Taka sytuacja trwała niemal pół wieku, aż wreszcie główny bohater postanawia dowiedzieć się, kto za tym wszystkim stoi... To będzie wielki przebój!

SCREAMER

GRAFFITI/VIRGIN/LISTOPAD

Swoją siedzibę mała firma GRAFFITI ma w Mediolanie, tuż obok wielkiej stajni Ferrari. Nie dziwi zatem, że Włosi kończą produkcję wyścigów samochodowych SCREAMER. Trasy przebiegają poprzez miasta, lasy i góry, jazda nocna nie uznawana jest za nic wyjątkowego. Co ciekawe, szosowe pobocza nie będą statyczne, na przykład zobaczymy przechodzących obok drogi ludzi, czy poruszający się dźwig – podobnie było w MEGARACE. W sieci ścigać się będzie mogło aż ośmiu graczy, tak jak w sławetnej DAYTONA USA. Gra standardowo pracuje w VGA, zaś posiadacze Pentium mogą ustawić sobie tryb SVGA.

TORIN'S PASSAGE

SIERRA/GRUDZIEŃ

Kilkunastoletni Torin wyruszając w świat zna jedynie imię wiedźmy, która porwała mu rodziców. Jego barwna podróż przedstawiona zostanie w grze TORIN'S PASSAGE, projekcie pomysłu Ala Lowe. Ma to być zręcznościowo-przygodowa gra dla młodszej części publiczności. Muzykę stworzył sławny kompozytor Michel Legrand, autor który współpracował z niemal wszystkimi znanymi europejskimi reżyserami.

TERMINATOR

BETHESDA/US GOLD/ PAŹDZIERNIK

Powiedzmy sobie od razu, że fabuła nowej gry TERMINATOR: FUTURE SHOCK nie ma większego znaczenia, jedyną ciekawą rzeczą jest to, że przewinie się gdzieś tam nazwisko Johna Connora, autentycznej postaci z filmu ze Schwarzeneggerem. W przeciwieństwie do TERMINATOR RAMPAGE, strzelać będziemy również na ulicach zniszczonego wojną miasta. Głową można kręcić na wszystkie strony, ale podnosić ją można tylko o niewielki kąt.

BETHESDA istnieje od 1986 roku, prawnie stanowi część Media Technology Limited, firmy w szerokim sensie zajmującej się przemysłem rozrywkowym. Przedstawiciele BETHESDY dużo mówili o X^{n}Gine, systemie graficznym wykorzystanym właśnie przy TERMINATOR oraz DAGGERFALL i mniej udanej grze THE TENTH PLANET. Hasło reklamowe brzmiało: „Nasz system łączy bezpośredniość DOOM i DARK FORCES z płynnością DESCENT". Zwłaszcza na zdjęciach z TERMINATOR widać efekty tzw. cieniowania Phonga, które ma zastąpić „przestarzałe" algorytmy Gouraud'a. Inne cechy systemu to generowanie padającego śniegu, gołoledzi i mgły. W TERMINATOR bez przeszkody można będzie fruwać, zaś w DAGGERFALL jeździć konno i nurkować. Chris rozwodził się nad tym, jak w DAGGERFALL można stać sobie przy wodospadzie i słuchać śpiewających ptaków wraz z pluskiem wody. Autorom chodziło przede wszystkim o realizm: „Ten system dociera do granic PC". Tyle BETHESDA, my testując grę dziwiliśmy się, że nawet Pentium 90 animacja w TERMINATOR była skokowa.

VINYL BOGINI Z MARSA

SUPER CENA!

- *polska wersja – wszystkie teksty w rodzimym języku*
- *przygody atrakcyjnej Vinyl w dżungli, zaginionych miastach niebezpiecznej i tajemniczej planety*
- *kolorowa, fantastyczna grafika z całą gamą efektów specjalnych*
- *pełne 70 ramek na sekundę, co zapewnia wyjątkową klarowność i stabilność ekranu*
- *system muzyczny zapewniający znakomitą jakość efektów na wszystkich kartach dźwiękowych*
- *regulowany poziom trudności*

Nasze obecne propozycje :

VINYL: BOGINI Z MARSA	*29 zł*
TAJEMNICA STATUETKI	*29 zł*
TEENAGENT PC	*49 zł*
TEENAGENT Amiga 500	*49 zł*
TEENAGENT Amiga 1200+	*49 zł.*
TEENAGENT PC CD–ROM	*wkrótce, dystrybucja CD Projekt*
RADIX: PROSTO W OTCHŁAŃ	*wkrótce*

Zamówienia telefonicznie, listownie lub faxem. Wysyłka za zaliczeniem pocztowym, bez żadnych dodatkowych opłat

METROPOLIS software house

Metropolis Software House
ul. M.C. Skłodowskiej 92
59-300 Lubin
tel. (076) 478-581
fax (076) 478-582
e-mail: mpolis@polbox.com.pl

KGB NEWS

KOLOROWY GROWY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

Wstępniak tradycyjny

Tak zwane wstępniaki są w gazetach zwykle po to, żeby obibok zwany redaktorem naczelnym też miał swoje pięć minut na łamach gazety, którą to kieruje. Zwykle jest to rozwinięcie bądź streszczenie spisu treści, bądź kilka luźnych uwag na tematy ogólne. Sęk w tym, że my zawsze wyłamywaliśmy się ze schematu tradycyjnej redakcji.

U nas wszystko mówi się wprost i od razu, nie potrzeba na siłę zapraszać do lektury, nie trzeba się tłumaczyć z tego czy tamtego nieszczęśliwego pomysłu. Nasz szef zabiera głos jako szef tylko w przypadkach ważnych, w naistotniejszych sprawach dotyczących linii czytelnik-pismo. Jednym z takich przypadków jest zmiana ceny, która powinna być rzetelnie uzasadniona. Ale nie po to, by wytłumaczyć się ze spadku Międzynarodowego Wskaźnika Gęstości Treściowej Na Jednostkę Powierzchni, ale by czytelnik wiedział, co się aktualnie dzieje z pismem, czego może oczekiwać w przyszłości, a o czym może tylko pomarzyć. Aby nasze działania – jako działania instytucji publicznej – były wszem i wobec znane.

Nasz szef nie będzie miał jednak i tym razem swoich pięciu minut. Sprawy są oczywiste – pismo drożeje wraz ze wzrostem objętości. Jednorazowo pogrubiliśmy KGB, żeby wykorzystać zgromadzony materiał, ale od następnego numeru utycie przeniesie się na część kolorową, która ma być w SECRET SERVICE dominująca. To zwiększenie objętości zostało wymuszone całą serią zdarzeń, które wypływają w codziennym życiu i obcowaniu z grami. Rynek wciąż się rozwija, pojawia się coraz więcej nowych tytułów, rozwijają się polskie firmy produkcyjne i dystrybucyjne. Gry stają się bardziej skomplikowane, rozbudowane, dotyczy to wszystkich gatunków – od przygodówek przez strategie do zręcznościówek. Obserwuje się nowe tendencje, nowe style i nowe sfery zainteresowań. Poza tym na rynek coraz solidniej wchodzą konsole, nie mówiąc już o wciąż pojawiających się kartach dźwiękowych, czytnikach CD itp. To wszystko wymaga miejsca, jeśli zgodnie z waszymi żądaniami mamy być nadal najlepszym, wszechstronnym i kompetentnym pismem o grach.

ciąg dalszy na str. 12

Rys. Tomasz „Łoś" Wełna

UWAGA!

Od bieżącego numeru proponujemy nowe, atrakcyjne formy prenumeraty. Szczegóły na str. 59

W NUMERZE

HELP .....str. 14, 16, 18, 20
PRZECIEKI .....str. 21, 22
ALOHA! INTERNET! .....str. 23
SUPER SUPERY .....str. 24
KUPONY POCZTOWE .....str. 59
SAVEGAMER .....str. 62
FX FIGHTER CIOSY .....str. 64
TIPS'n'TRICKS .....str. 67

Wstępniak tradycyjny cd...

Nasze plany na przyszłość obejmują jeszcze kilka rzeczy, o których za wcześnie jeszcze mówić. Chcemy podtrzymywać, a nawet rozszerzać ideę spod znaku Cover, chcemy powołać pewne imprezy towarzyszące głównemu nurtowi naszej działalności, chcemy wreszcie wprowadzić jednolity i spójny system oceniania gier. Na to wszystko nakłada się oczywiście element ekonomiczny: ciągły wzrost cen ekopapieru (importowanego, gdyż polskie papiernie nie produkują takiego), wzrost cen druku i kosztów towarzyszących. Mimo tych wszystkich przeszkód my wciąż chcemy robić coś więcej, niż tylko beznamiętnie i regularnie wydawać kolejne numery. Zawsze można być jeszcze lepszym, trzeba się tylko starać. Pogrubienie pisma było też możliwe dzięki wzrostowi liczby reklam. Postarajcie sięje polubić, w końcu to też poważne źródło informacji.

Przechodząc do konkretów, otwieramy nowe działy: Manga Room i Krusty Klub, a zaraz za nimi czekają kolejne: W Produkcji i Dossier (nazwy na razie robocze). MR poświęcamy kolejnej hiper inwazji Japonii na świat cywilizowany („japanish style of life"), czyli grom, komiksom i filmom video w stylu Manga. Gospodarzem MR będzie wybitny polski specjalista gatunku – Mr. Root, legendarna postać krajowej sceny Amigowej, organizator największych Party'94 i '95.

W KK (bez skojarzeń proszę) będą natomiast przeglądy ogromnych ilości krótkich, prostych i tanich gierek. Ze starych działów powraca Help i Szkoła Przetrwania im. Gulash'a, tym razem poświęcona Primal Rage – patenty nieziemskie, np. jak przerobić bestię na krowę. Zwyczajowo już Kombat Korner, w skrócie też KK. Na szczęście w obu KK rządzi Gulash, więc listy się nie pogubią.

Planowane kolejne działy mają dotyczyć wewnętrznych spraw różnych firm, które rzutują na to, w co potem wszyscy gramy. Od Kuchni będzie opowiadać o tym, jak powstają wspaniałe wielkie produkcje oraz co rzeźbią nasi rodzimi liderzy, jak wyglądają kolejne etapy rodzenia dzieła. Natomiast Dossier to prywatne i półprywatne zwierzenia autorów największych zachodnich hitów, które mamy nadzieję skutecznie od nich wydobywać.

W ślad rozdyskutowanych przygodówkowców poszli stratedzy, którzy też postanowili ubić nieco piany w oczekiwaniu na kolejne objawienie na miarę Civilization.

W sprzęcie kolejny konsolowy opis – tym razem kometa, która prawie trafiła w Ziemię – 3DO.

Ledwo człowiek się dorobił jako takiego sprzetu, a tu znów jakiś cieć wymyślił kolejny krok na drodze powszechnej komputeryzacji (czyt. konieczność głębszego zanurzenia ręki w kieszeni rodziców) czyli Łindoły'1875 czy jakoś tam i tak jak w zeszłym roku pojawienie się oprogramowania na CD-ROM'ach wymusiło masowe zakupy napędów CD, tak teraz Łindołsy'1410 wymuszą masowe zakupy pamięci (min. 8 MB), bowiem gierki już zaczęły się pojawiać. Chciał nie chciał opisywać trzeba – na pierwszy ogień ekshumowany Pitfall (w dziale Krusty Klub).

To byłoby na tyle tej prozy rozrachunkowej (na szczęście jeszcze nie porachunkowej). Jak mawiał dziadek Martineza, ostatni przedwojenny dyrektor przedstawicielstwa Philipsa – wprawdzie droższy, ale to w końcu Philips.

Czytajcie nas, korzystajcie z zasobów naszej wiedzy zdobytej w trudzie i łzach nieprzespanych nocy. Czekamy na wszelkie uwagi i spostrzeżenia, pożądamy wszelkich przejawów waszej aktywności.

Redakcja

rys. Michał Śledziński

sprzedaż prowadzą również:

ATAPOL
ul. Sienkiewicza 1
85-037 **Bydgoszcz**
tel. (0-52) 22-64-76

KOMPAN
ul. Armii Krajowej 46
42-200 **Częstochowa**
tel. (0-34) 61-41-46

LANSER
ul. Skrzydlata 1a
Elbląg
tel. (0-50) 33-93-65

ARTICA
SALON KOMPUTEROWY
ul. Grunwaldzka 45
Gdańsk
tel. (0-58) 46-18-27

ARTICA
ul. Jana Matejki 6
80-952 **Gdańsk**
tel./fax (0-58) 47-02-86

B.P. COMPUTERS
ul. Szkolna 8/2
40-006 **Katowice**
tel. (0-3) 153-73-23

BETA
ul. Pułaskiego 24/2
60-607 **Poznań**
tel. (0-61) 52-59-83

TECHLAND
Parczew 105
63-405 **Sieroszewice**
tel. (0-64) 34-78-13

BIG
ul. Lotników 6
70-414 **Szczecin**
tel. (0-91) 33-58-65

GAMBIT
Pl. B. Głowackiego 20
39-400 **Tarnobrzeg**
tel./fax (0-15) 23-18-88

AVAX
ul. Rozłucka 5/5
04-029 **Warszawa**
tel./fax (0-22) 10-69-58

DIGITAL
Al. Jerozolimskie 2
00-375 **Warszawa**
tel. (0-22) 27-87-73

DISCOMP
ul. Sady Żoliborskie 13a
01-722 **Warszawa**
tel. (0-61) 52-59-83

RED JACK's!
„CD-ROM Bunker"
przejście podziemne pod
ul. Emilii Plater, **Warszawa**
Dworzec Centralny paw. 7

STUDIO KOMPUTEROWE
W. Czajkowski
ul. Klaczki 4/1, 51-151
Wrocław
tel./fax (0-71) 25-24-58

CD PROJEKT

Biuro handlowe:
ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa
tel. (0-22) 25-07-03, (0-22) 25-82-02
tel. (0-22) 25-71-51, fax (0-22) 612-39-06
Czynne 7 dni w tygodniu $9^{00} - 17^{00}$

Sklep firmowy:
ul. Indyjska 25a, 03-957 Warszawa
tel. (0-22) 672-80-18
Czynne poniedziałek – piątek w godz. $9^{00} - 20^{00}$
Sobota-Niedziela w godz. $10^{00} - 16^{00}$

fragment naszej oferty

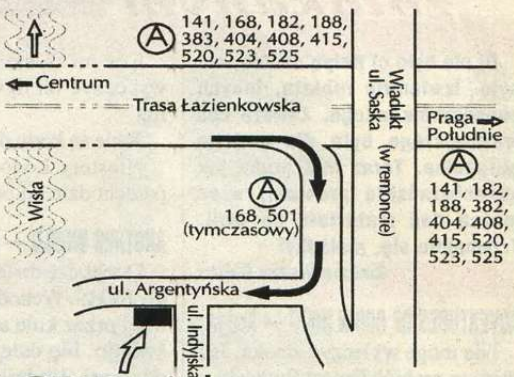
GRY:	
5ft Ten Pak Vol. #3 (10xCD)	146
5ft Ten Pak Vol. #4 (10xCD)	160
Battle Isle 2	119
Crime Patrol (polska instr.)	99
Crime Patrol 2:Drug Wars (polska instr.)	99
Command & Conquer	146
Cyberwar (4xCD)	169
Descent (polska instr.)	129
Dr. Drago MadCap Chase + game pad	129
Dungeon Master 2	139
Flight Unlimited	179
Full Throttle	179
FX Fighter	169
Game Gun (polska instrukcja)	189
Kingdom The Far Reaches	139
Last Bounty Hunter (polska instr.+plakat)	99
Last Dynasty (2xCD)	169
Mad Dog Mc Cree 1 (polska instr.)	59
Mad Dog Mc Cree 2 (polska instr.)	69
Mega Pak vol. 3 (12xCD!)	149
Mortal Kombat 3 (polska instrukcja)	189
Perfect General 2	119
Phantasmagoria (7xCD)	165
Space Pirates (polska instr.)	99
Titan's Legacy (2xCD)	95
Top 10 Pak (10xCD)	183
Under a Killing Moon (4xCD)	159
Virtual Pool	159
WarCraft Orcs & Humans	159
Who shoot Johnny Rock? (pl. instr.)	69
PROGRAMY:	
American Concise Encyclopedia	99
Astronomical Explorations	93
Chadwick & Sneaky Egg Thief	149
DK: Encyclopedia of Nature	189
DK: Encyclopedia of Science	189
DK: Encyclopedia of Sex	wkrótce
DK: History of the World	189
DK: Incredible Cross-Sections Stowaway!	139
DK: My First Incredible, Amazing Dict.	139
DK: P.B. Bear's Birthday Party	139
DK: The Ultimate Human Body	189
DK: The Way Things Work	189
DK: World Reference Atlas	259
Euro Plus+ jeden poziom (produkt polski)	249
Euro Plus+ Pro. Pack (produkt polski)	498
Fellini	93
Gospels	129
Media Euro (produkt polski)	199
MS Cinemania 1995	195
MS Explorapedia	195
MS Magic School Bus	195
Voyage in Egypt	129
Voyage through Italy	129

ceny w nowych złotych, zawierają VAT

Informacje dla odbiorców hurtowych:

- proponujemy nowy atrakcyjny system rabatów (Uwaga mali odbiorcy! – najkorzystniejsze warunki na rynku)
- ponad 100 tytułów w ofercie
- gwarantujemy ciągłość dostaw
- sprzedajemy produkty wysokiej jakości
- zapewniamy stabilne, niskie ceny
- działamy na najniższych marżach handlowych
- sprowadzane przez nas nowości oferujemy po przystępnych cenach

Zapraszamy do współpracy



CD Projekt sklep firmowy

Kilka powodów, dla których warto odwiedzić nasz sklep firmowy:

1. Możesz u nas obejrzeć każdy sprzedawany przez nas produkt.
2. Doradzimy, oraz pomożemy wybrać odpowiednie programy.
3. Nasze ceny należą do najniższych w kraju.
4. Pomimo, iż nie znajdujemy się w centrum, to dojeżdża się do nas bardzo łatwo i szybko (zarówno autobusem jak i samochodem).
5. Dzięki nam będziesz miał kontakt z nowościami z całego świata.

...już są!

...Mortal Kombat 3 189 zł
... Dungeon Master 2 139 zł
...Crusader No Remorse 179 zł
...Phantasmagoria 165 zł
...Game Gun 189 zł

...wkrótce...
...11th Hour
...NBA Jam

Wyłączny dystrybutor

AMERICAN LASER GAMES, INC.
QQP QUANTUM QUALITY PRODUCTIONS

Autoryzowany dystrybutor

Blue Byte
DK Dorling Kindersley
Interplay

help

Galina radzi zbłąkanym

Oj nie było ci Helpa dawno, nie było. Izwienitie rebiata, innych obowiązków mnogo. Zawsze coś ważniejszego było dla mojego gaspadina. Teraz KGB grube jak kazachstańskie prosiaki, więc można dać materiału do woli. Trzymajcie się, maładcy!

Zawsze Wasza Galina

ADVENTURES OF ROBIN HOOD — Amiga

Nie mogę wyleczyć smoka. Jak mam to zrobić? Ernest Bużalski

Wyjmij mu po prostu cierń z boku.

ALADDIN — PC

Po zabraniu lampy, kiedy uciekam przed kamieniami i chcę zeskoczyć na latający dywan, to albo zeskakuję obok, albo jeśli na niego wskoczę zabija mnie spadający kamień. Jak to przejść? Game Killer

Coś mi tu nie gra, powinieneś wskoczyć na dywan bez problemu.

Jakie są kody do plansz? Simon

Niestety kodów brak. Trzeba przechodzić od początku.

ANOTHER WORLD — PC

Dochodzę do levelu oznaczonego TXHF. Wchodzę do dziury wybitej przez kule strażnika. Gaśnie światło, idę dalej, dochodząc do dźwigni. Ludzik otwiera klatki z czarnymi drapieżnikami. Schodzę niżej. Widać biegających strażników, czarne zwierzęta, strzały. Ginę po kilku sekundach. Co zrobić? Marek Jasiński

Zaraz po tym jak spadniesz, biegnij w lewo lub w prawo. Z lewej strony natkniesz się na gromadę strażników, a biegnąc w prawo wydostaniesz się z budowli.

Nie wiem co mam zrobić w 2 etapie – więzieniu. Wyskakuję z klatki, zabijam strażnika, biorę pistolet i rozwalam strażników napotkanych na drodze. Gość, który ocalał razem ze mną, otwiera drzwi, wychodzę przez nie i trafiam do windy. Na samym dole zabijam strażnika i nie wiem co dalej? Łukasz Byczko

Strzel w niebieską plamkę na ścianie, czym odetniesz zasilanie pola siłowego w sąsiedniej komnacie. Wróć piętro wyżej i możesz iść w lewo.

APOCALIPSE — Amiga

Czy jest jakąś możliwość zapisu stanu gry np. save lub kody? Grzegorz Piech

Niestety nie.

BENEATH A STEEL SKY — Amiga 500

Czy ta gra będzie chodziła na moim sprzęcie? Tomus Olszakus i Jajobus

Będzie. Dodatkowo powinien ucieszyć cię fakt, że dzięki odpowiednio zaprojektowanemu rozwojowi akcji „dyskoteka" ograniczona jest do minimum.

BENEATH A STEEL SKY — PC

Kiedy chcę w terminalu Linc'a skorzystać z ID Card z otrzymanym od Anity crackiem, aby zrobić na szaro Lamba, to po wejściu w Security Services hasło jest odrzucane i nie mogę wejść w Special Operations. To samo dzieje się wtedy, kiedy chcę czytać dokumenty po wyjściu z interfejsu Linc'a. Darek, Stalowa Wola

Jeśli po wybraniu ostatniej opcji pytany o kod nie możesz nic zrobić, to znak iż posiadasz piracką wersję gry. W BENEATH jest zabezpieczenie pojawiające się właśnie po połączeniu z terminalem i wyjścia są dwa – albo zdobędziesz dodatkowy plik o nazwie identycznej jak to co dała ci Anita, albo kupisz oryginał gry. Dalej możesz swobodnie kierować się opisem z SS'13.

Pomimo waszego opisu nie mogę wejść do Burke's Bio Surgery. Próbuję jak napisaliście „molestować tak długo Joeya, aż ten namówi hologram do otwarcia gabinetu", ale nic z tego (nie mam co mu powiedzieć). I co dalej? Anecia

Masz mu powiedzieć, żeby pogadał z holograficznym wizerunkiem recepcjonistki, który to dialog pojawi się po spełnieniu dwóch warunków. Po pierwsze, powinnaś zrobić wcześniej wszystko, co sugeruje opis, w szczególności dokładnie porozmawiać z Anitą. Po drugie, po wejściu do BBS uruchom holograficzny wizerunek i poproś babkę, żeby cię wpuściła do doktora. Ta się nie zgodzi, no a potem do akcji wkroczy Joey.

CD-ROM GRY,PROGRAMY - dom sprzedaży wysyłkowej
IBM PC,AMIGA CD32,CDTV,A570,JAGUAR

CLOCK
☆ CLOCK - BIURO HANDLOWE 01-856 Warszawa ul.Perzyńskiego 13/12
tel/fax (022) 35-42-65 pon-piq. 8.00-16.00
☆ CLOCK - SKLEP Warszawa DH.JUPITER CENTRUM
(róg ul.Pańskiej i ul.Towarowej - rondo Daszyńskiego) pon-sob 10.00-18.00

OBJAŚNIENIA: B -BOX PL-POLSKA INSTRUKCJA NOWOŚCI ZAZNACZONO POGRUBIONYM DRUKIEM

ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY LISTOWNIE I TELEFONICZNIE
PEŁNĄ OFERTĘ WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM
DLA STAŁYCH KLIENTÓW (a jest ich już ponad 500) PRZEWIDUJEMY BARDZO MIŁE NIESPODZIANKI ...
Zamówienia powyżej 100 zł realizujemy na nasz koszt.

IBM PC CD-ROM

10 PAK COLLECTOR'S EDITION 5TH	10CD	146 zł
10 PAK VOL.3	10CD	146 zł
ALONE IN THE DARK	B,P	44 zł
ALONE IN THE DARK II	B,P	73 zł
ALONE IN THE DARK III	B,P	97 zł
APACHE	**B**	**179 zł**
ARMORED FIST	B,P	81 zł
BATTLE BEAST	**B**	**180 zł**
BATTLE BUGS	**B**	**97 zł**
BATTLE ISLE 2	B	119 zł
BIG RED ADVENTURE	B,P	71 zł
BIOFORGE	B,P	110 zł
BLOODWINGS	B	98 zł
BUREAU 13	B,P	85 zł
CIVIL WAR	**B,P**	**101 zł**
COMANCHE	B,P	61 zł
COMBAT AIR PATROL	B,P	110 zł
COMMAND & CONQUER	**B,P**	**146 zł**
CRUSADER NO REMORSE	**B**	**189 zł**
CYBERIA	B	129 zł
CYBERWAR	4CD,B	169 zł
DARK FORCES	B	183 zł
DEADALUS ENCOUNTER	**3CD,B,P**	**134 zł**
DISCWORLD	B,P	104 zł
DOOMSDAY	B	50 zł
DR.DRAGO'S MADCAP CHASE	**B**	**129 zł**
DRAGON LORE	2CD	85 zł
DRUG WARS	B,P	99 zł
DUNGEON MASTER II	**B,P**	**134 zł**
ECSTATICA	B,P	79 zł
FADE TO BLACK	B,P	134 zł
FIFA	B,P	73 zł
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	B,P	91 zł
FLIGHT UNLIMITED	B,P	183 zł
FULL TROTTLE	B,P	183 zł
FX FIGHTER	B	169 zł
HELL	B,P	104 zł
HI-OCTANE	B,P	134 zł
JAGGED ALIANCE	**B**	**180 zł**
KLIK & PLAY (versja PL)	B,P	110 zł
LITTLE BIG ADVENTURE	B,P	104 zł
LAST DYNASTY	B,P	146 zł
LOST EDEN	B	134 zł
MAGIC CARPET	B,P	110 zł
MAGIC CARPET 2		**TEL. zł**
MAGIC CARPET-HIDDEN WORLDS	B,P	67 zł
MECHWARRIOR	**B**	**199 zł**
MEGA PACK 3	12CD,B	150 zł
MEGARACE	B	46 zł
MORTAL KOMBAT II	B,P	158 zł
NBA LIVE 95	B,P	85 zł
NEED FOR SPEED	**B**	**134**
NHL HOCKEY '95	B,P	73 zł
NOCTROPOLIS	B,P	79 zł
NOVASTORM	B,P	70 zł
PERECT GENERAL II	B	119 zł
PHANTASMAGORIA	B	164 zł
PICTURE PERFECT GOLF	B,P	101 zł
PITFALL 95	**B**	**179 zł**
PRISONER OF ICE	**B,P**	**TEL.**
PSYCHO PINBALL	**B**	**169 zł**
QUARANTIME	B,P	79 zł
RETRIBUTION	B,P	91 zł
REVENLOFT 2		**79 zł**
RISE OF THE ROBOTS		109 zł
SAVAGE WARRIORS		**79 zł**
SLIPSTREAM 5000	B,P	86 zł
STAR TREK NEW GEN.	B,P	158 zł
STRIP POKER PRO	B,P	136 zł
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	B	97 zł
THE LAST BOUNTY HUNTER	B,P	99 zł
THE LOST DYNASTY	B	169 zł
THE SCOTTISH OPEN	B,P	71 zł
UNDER A KILLING MOON	B	159 zł
US NAVY FIGHTERS	B,P	104 zł
VIRTUAL CHESS	B,P	136 zł
VIRTUAL POOL	B	158 zł
WING COMMANDER 3	B,P	183 zł
WINGS OF GLORY	B,P	104 zł
WOLFPACK	B,P	81 zł

W sprzedaży ponad 50 programów użytkowych,edukacyjnych,encyklopedii itp. np.MS ENCARTA 149 zł
1995 AUTO ALMANAC 79 zł
3D ATLAS 146 zł
ANIMALS ENC. 51 zł
i wiele,wiele innych ...

AMIGA CD 32

ALFRED CHICKEN		25 zł
ALIEN BREED 3D	**B,P**	**TEL.**
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	B,P	84 zł
ALL TERRAIN RACING	B,P	74 zł
ARCADE POOL	B,P	53 zł
BENEFACTOR	B	60 zł
BRIAN THE LION	B	45 zł
CANNON FODDER	B	90 zł
CASTLES II		60 zł
D/GENERATION		25 zł
DARKSEED		59 zł
DEATH MASK	B	133 zł
DEEP CORE		44 zł
DEFENDER OF THE CROWN II		70 zł
DENNIS	B	58 zł
DRAGONSTONE	P	58 zł
FIEDLS OF GLORY	B	74 zł
FIRE & ICE		60 zł
FIRE FORCE		44 zł
FLINK		83 zł
FURY OF THE FURRIES		25 zł
GLOOM	P	73 zł
GUARDIAN		46 zł
GUNSHIP 2000	B	140 zł
HEIMDALL 2	P	58 zł
HUMANS 1&2	B	70 zł
IMPOSSIBLE MISSION 2025	B	69 zł
INTERNATIONAL KARATE		72 zł
JAMES POND 2		30 zł
JAMES POND 3	B	57 zł
JETSTRIKE		67 zł
JUNGLE STRIKE	B	90 zł
KID CHAOS	B	58 zł
KINGPIN	B,P	51 zł
LAMBORGHINI		40 zł
LAST NINJA 3		60 zł
LEMMINGS	B	60 zł
LIBERATION		50 zł
LITIL DIVIL	B	136 zł
LOST VIKINGS		55 zł
MANCHESTER UNITED	B	83 zł
MICROCOSM	B	70 zł
MYTH		60 zł
NICK FALDO GOLF		83 zł
OUT TO LUNCH		25 zł
OVERKILL & LUNARC		25 zł
PGA EUROPEAN TOUR	B	120 zł
PINBAL FANTASIES / SLEEPWALKER		53 zł
PINBALL ILUSION	B	150 zł
PIRATES GOLD		115 zł
PREMIERE		25 zł
PROJECT-X F17		102 zł
RISE OF THE ROBOTS	B	98 zł
ROAD KILL		51 zł
SENSIBLE SOCCER		52 zł
SHADOW FIGHTER		124 zł
SIMON THE SORCERER		85 zł
SOCCER KID	B,P	63 zł
SPEEDBALL 2		86 zł
STRIKER		55 zł
STRIPPOT	B	126 zł
SUBWAR 2050	B	95 zł
SUPER PUTTY		61 zł
SUPER SKIDMARKS		71 zł
SYNDICATE+ALFRED CHICKEN	B	170 zł
THE CHAOS ENGINE		38 zł
THE CLUE		126 zł
THEME PARK	B	104 zł
TOP GEAR 2		119 zł
TOTAL CARANGE		44 zł
TROLLS		46 zł
UFO	B	85 zł
ULTIMATE BODY BLOWS	P	51 zł
UNIVERSE	P	62 zł
WHALES VOYAGE	P	46 zł
WHIZZ	B,P	58 zł
WILD CUP SOCCER	B	50 zł
ZOOL 2		68 zł

CO TYDZIEŃ 20 NOWOŚCI !!!

Zamówienia prosimy kierować na adres BIURA HANDLOWEGO
Posiadamy również w ciągłej sprzedaży :
- 80 tytułów CD-ROM na AMIGE CDTV,A570 (programy i gry)
- 140 tytułów CD-ROM SHAREWARE na IBM PC
- 40 tytułów CD-ROM na IBM PC o tematyce militarnej(encyklopedie)
Rozpoczynamy sprzedaż oprogramowania na JAGUAR 64 BIT. W ofercie już ponad 30 tytułów.

BETRAYAL AT KRONDOR — PC

Utknąłem w 3. rozdziale, próbuję rozwiązać zagadkę broszki i lunety. Powiedzcie dokąd się udać po wskazówki? Old Shatterhand, Dizzy l. 10

Wal prosto do Kenting Rush. Navon du Sandau jest typem, który odpowiada za rzeź w Romney. Pomocni w jego zdemaskowaniu okażą się kapłani z pobliskiej świątyni Kahooli. Pogadaj z nimi, potem wyjdź na zewnątrz i wyrzuć cały zapas żywności. Odpocznij, a gdy drużyna zacznie głodować, udaj się do kapłanów. Następnie po odpoczynku zabij Navona. W pobliskiej studni znajdziesz figurkę końskiego łba, dzięki niej otworzysz zejście do wodospadu leżącego na południe od Kenting Rush. W lochach dziury pokonujesz poprzez kliknięcie na nich, pod warunkiem oczywiście, że drużyna posiada zapas lin.

BURNTIME — PC

Gdy podbijam wioskę, pojawia się nad nią flaga. Po paru dniach od odejścia znika. Co to oznacza? Grzesiek

Niestety, wygląda na to, że żołnierz, którego zostawiłeś na straży umarł z głodu lub pragnienia!

CIVILIZATION — PC

Jak wsiadać i wysiadać ze statków? Piotr Abramczyk

To proste – dopływasz statkiem do brzegu, zatrzymujesz go tam i podczas fazy ruchu odpowiednich jednostek wprowadzasz je na pokład. Gdy statek jest przy brzegu wystarczy wejść jednostką na okręt. Aby wyładować jednostki wybierz komendę Unload (klawisz U).

Jak łączyć ze sobą miasta? Prowadzę drogę łącząc je, a w menu jednego z miast nie ma informacji o nawiązaniu kontaktu handlowego. Gdzie i jak wybiera się rzeczy (np. proch strzelniczy), które tak chcę wynaleźć? Jak rozbudować pałac? Łukasz Celeban

Kontakty handlowe nawiązuje się „produkując" w jednym mieście karawanę i wysyłając ją do drugiego. Kierunki badań wybiera się zależnie od tego co już odkryłeś, a czas badań zależy od przeznaczonych funduszy. O rozbudowie pałacu decydują poddani – jeśli są zadowoleni, fundują ci następną część.

Jak zmieniać zawody ludzi na naukowca, czy poborcę podatkowego? Próbowałem wszystkiego. Anonim

W oknie miasta w górnej części pokazane są sylwetki ludzi zamieszkujących miasto. Podzieleni są oni na dwie grupy i zmieniać można jedynie tych będących w prawej poprzez klikanie na nich myszą.

CLUE — PC

Po otrzymaniu propozycji skoku na kiosk wybieram wspólnika, kupuję narzędzia i wracam do pokoju. Wybieram PLAN. Dobieram kierowcę i wchodzę do EDIT PLANU. Z kiosku zabieram cygara i pieniądze z szafki oraz z kasy. Wybieram READY, następnie KEEP PLAN. Wybieram pozycję i wciskam ENTER. Lecz nic nie informuje mnie, że plan został zapisany. Lt. Borewicz

Ten błąd występuje w nieautoryzowanej wersji gry na PC.

COMBAT AIR PATROL — Amiga

Czy moglibyście wydrukować pełną klawiszologię do tej gry? Jak ukończyć misję i jak się ląduje? M. Mrożek

Od klawiszologii jest instrukcja. Aby ukończyć misję należy wypełnić jej warunki podane na odprawie. Lądowanie: zmniejsz prędkość do 150–200, wypuść podwozie i posadź maszynę. W wypadku ładowania na lotniskowcu do w/w punktów dodaj jeszcze wypuszczenie haka.

CURSE OF ENCHANTIA — Amiga

Nie wiem jakie czynności wykonać, próbując łapać kamień w czapkę. Mam SS'13, ale szczegółowego opisu tam nie ma. O który kamień chodzi? Killer

Czapeczkę już masz? Jeśli tak, to idź dalej w prawo i uważnie przyglądaj się, czy nic nie spada ze skały. Potem załóż czapeczkę.

DUNE — Amiga 500

Jak korzystać ze zbrojowni w pałacu? Ile i jakie są rodzaje broni? Fremen

Bezpośrednio korzystać z niej nie można. Gurney Halleck musi się z nią zapoznać (zostając w zbrojowni na pewien czas), a następnie powinien udać się do jednej z zachodnich siczy aby uczyć rzemiosła wojennego znajdujących się tam Fremenów.

DUNE 2 — Amiga

Czy w porcie gwiezdnym można zamawiać tylko: lanuchery, combat tanki, MCW, horvestery, carryal jety, guady i triki? Jestem w 6 misji. Do czego służy MCW (ta wielka ciężarówka z dźwigiem? Do czego służy opcja DEPLOY przy MCW? Gdy ten wóz stoi na skałach i użyję tej opcji, to MCW zamienia się w 2 bazę główną. O co tu chodzi? Ile misji ma ta gra? Skąd można wytrzasnąć kasę, gdy naokoło nie ma już przyprawy, a przy napisie Credits widnieje 0? Baron Maniek von Harkonnen Radecki

Asortyment zależy od etapu, na którym jesteś oraz od rasy, którą grasz. Ten dziwny pojazd służy do budowy kolejnej bazy. Co do przyprawy to poszukaj jej jeszcze w odchodach czerwi (wyglądają jak kuleczki), strzelaj w nie.

ECSTATICA — PC

Gram wg waszego opisu i dochodzę do momentu wrzucenia 3 składników w domu alchemiczki. Powinienem zostać zmieniony w coś małego, ale to się nie dzieje. Dlaczego? Czy da się zabić demona, który tak często wchodzi mi w drogę? Tomasz Laszko

Demon jest nieśmiertelny, przynajmniej na razie. Problem z brakiem przemiany w wiewiórkę występuje w niektórych wersjach gry, które pochodzą, hmm, z nieautoryzowanego źródła.

EKSPERYMENT DELFIN — Amiga

Jak odsunąć głaz w pierwszej planszy, aby przejść do następnej? Piotr Kaźmierczak

Głaz jest nie do odsunięcia. Aby wydostać się z jaskini musisz ustawić na swoim zegarku datę odczytaną z karty identyfikacyjnej (23.04.2098) - przeniesiesz się do właściwego dnia (opis w SS'21).

FLASHBACK — Amiga

Mam problem z przejściem 1 planszy w drugim poziomie (kod: COMBEL). Idę w lewo, w prawo, próbuję wspiąć sie na jakiś wyższy występ i nic! Zjeżdżam na dół windą i też nic. Rafał Konopka

W pierwszym levelu to test na wytrwałych. Musisz skoczyć z półki z rozbiegu i trzymając FIRE, przez co lecąc złapiesz się krawędzi półki wyrzucając ręce przed siebie.

Gdy w ostatniej planszy teleportuję się (gdziekolwiek), to komputer prosi mnie o KOD ZABEPIECZAJĄCY. Gdy go wpiszę to komputer przenosi mnie tam gdzie został odbiornik i ginę. O co tu chodzi? WOLF

Gra nie zidentyfikowała cię jako autoryzowanego użytkownika i zamiast trafić z powrotem do biura zatrudnienia, zostałeś na wygnaniu po wieczne czasy.

FREDDY PHARKAS — PC

Jak wystrzelić worki z huśtawki w pożar? Wojciech Cieślikowski

Musisz wejść po drabinie na dach szkoły i stamtąd skoczyć na huśtawkę.

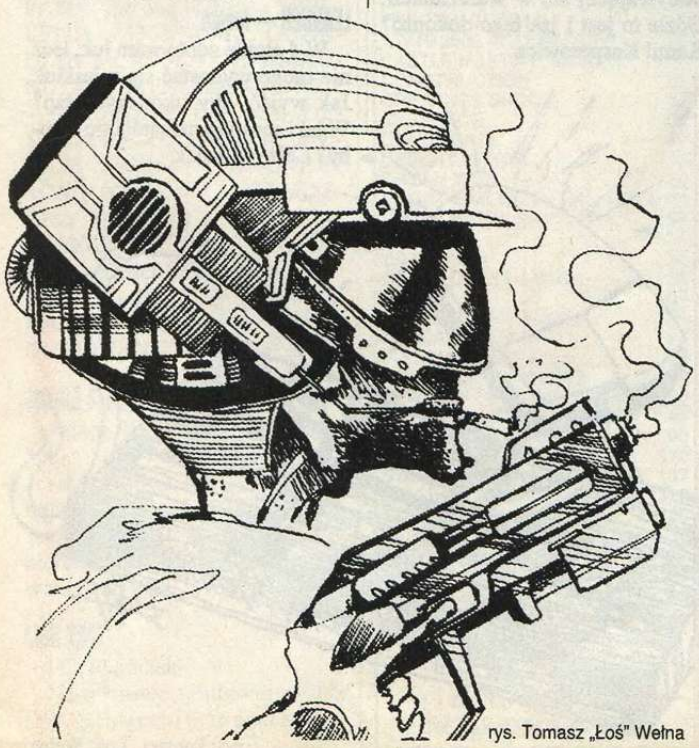
FURRY OF THE FURRIES — Amiga

Gdy dochodzę do 3 etapu, ukazuje się error. Czego to wina? Futrzak

Jaki error? Naprawdę pisz dokładniej, jeżeli grasz z dyskietek, to prawdopodobnie padła ci jedna z nich. Zwróć się do sprzedawcy jeżeli masz oryginał.

GABRIEL KNIGHT — PC

W opisie tej gry w numerze 12 napisaliście, że w dniu 9 po prawidłowym ułożeniu płytek i użyciu różdżki zmartwychwstają szkielety, a dalej, że trzeba uciekać aż do pokoju nr 6 (różdżki używam w trójce). Następnie należy złapać się liany. Gdy biegnę szkielety osaczają mnie już



rys. Tomasz „Łoś" Wełna

help

Galina radzi zbłąkanym

w nr 5. Co robić? Bartek Matusiak

Musisz ich wykołować, podpuszczając trochę tego, który idzie z góry. Robiąc sprytny zwód, będziesz w stanie ominąć go i wejść w drzwi.

GENESIA — Amiga

Jak zapisywać stan gry? Gdy naciskam na dysk pojawia się coś w rodzaju zwoju papieru. Na środku miga jakiś napis i nic się nie dzieje. Co mam robić? Jak wejść do wieży? Po kliknięciu na drzwi pojawia sie alfabet. Gdy próbuję coś wpisać, ekran miga, i nic się nie dzieje. Tymon K.

Pisaliśmy już w Helpie, że nieautoryzowana wersja na Amigę jest zwalona. Rozwiązaniem jest zakup oryginału.

GOBLINS 1 — Amiga

Co zrobić na planszy ze smokiem? Zastawiam pułapkę, zamieniam kij w dezodorant i co dalej? Andrzej S.

Siłacz uderza w stos drewien – wypadnie z niego polano, którym trzeba zatrzasnąć sidła. Następnie czarodziej musi zdobyć woreczek z nasionami, które należy zasiać obok sągu drewna. Stopę, która się pojawi trzeba popsikać dezodorantem (otrzymanym z polana), a następnie upiec w ogniu smoka. Tak przygotowanym posiłkiem należy nakarmić mostek. Na koniec trzeba zabrać sztylet, zapalić go od ognia smoka i z otrzymaną pochodnią opuścić jaskinię.

GOBLINS 2 — PC

Jak zabrać Amoniakowi koronę? Fingusem ciągnę za język wystający z kolumny, a Winkle'm wchodzę do lewego ucha i nic się nie dzieje. Alabamba

Koronę zdejmuje Amoniakowi Fingus, podczas gdy Winkle ciągnie go za język.

Gdy daję gigantowi wino, salceson i wrzucam do ogniska jajko, idę do przejścia (drzwiczki), lecz olbrzym daje mi z piąstki. Komputer coś wgrywa, ekran staje się czarny. Co się dzieje? Jakub Mańkowski

Podpal zapałkami drewno, wrzuć jajko, daj gigantowi dwa wspomniane przedmioty. Gigant zapadnie wówczas w drzemkę i bez problemu powinieneś móc wejść do migających drzwiczek. Jeśli po wykonaniu tego dzieją się jakieś „hopsiupy", to znaczy, że masz uszkodzoną wersję.

GOONIES — C-64

Jak przejść 2. level? Spikey

W drugim levelu w pierwszej kolejności musisz przejść pod uderzającymi pięściami, potem jeden z bohaterów staje przy jeziorku, drugi uruchamia dźwignię podnoszącą dolną pięść, pierwszy wskakuje na łódeczkę i kawałek odpływa, drugi szybko puszcza dźwignię, żeby ptaszek nie zdołał wlecieć na obszar jeziorka. Drugi też musi się w lewym dolnym rogu schować przed ptaszkiem. Tymczasem pierwszy spokojnie płynie sobie przez jezioro (ruch joystickiem w przeciwnym kierunku), zdobywa klucz, który otwiera przejście na kolejny poziom.

HAND OF FATE — PC

Jak zrobić przynętę na tyranozaura? Mam czarne otoczaki i puch z palmy, ale nie mogę znaleźć złotego serca. Gdzie ono jest? Krzysztof Łopata

Szukaj rozrzuconych na ziemi kamieni. Są one w różnych kształtach, ciebie interesuje ten w kształcie serca. Przemień go magiczną różdżką w złote serce.

Skąd wziąć zapach jaj? Spikey

Oj, chyba nie czytałeś opisu z SS'11. Smell of Eggs podobnie jak i wiele innych nazw zawartych w księdze czarów to metafory. „Zapach jaj" to po prostu piórko z gniazda. W pozostałych czarach niektóre składniki też są określone w podobnie idiotyczny sposób.

Skąd wziąć musztardę do czaru kanapkowego (resztę składu mam)? Jak wejść do miasta (podejrzewam, że trzeba użyć czaru kanapkowego)? W piwnicy obok podków znajduje się mały, jasnobrązowy przedmiot. Zanthia nie może go jednak wziąć, choć mówi, że jest to coś użytecznego. Czy trzeba spełnić jakiś warunek (jaki), żeby to wziąć z półki? Bat

Żadnego warunku nie trzeba spełniać, skoro Zanthia mówi, że nie potrzebuje owego przedmiotu. Musztardę wytworzysz mieląc rzodkiewki w kole młyńskim – wrzuć je w koło i potem wybierz misą smoczego bobasa. Następnie dolej do tego octu i już masz wszystkie składniki czaru kanapkowego, który pozwoli na wejście do miasta.

W numerze SS'11 podajecie: „klucz do celi Marka unoszący się na płytkich wodach, przyciągamy magnesem". Problem w tym, że użycie magnesu alchemika powoduje, że Zanthia odpowiada „potrzebuję prawdziwego magnesu". Jak go zdobyć? Zanthia

Zgadza się, bowiem potrzebną w tym momencie rzeczą jest podkowa, którą należało uprzednio namagnesować przy kole młyńskim. Zrobi się ona wtedy czerwona.

Jak zdobyć wesołą podkowę? Kiedy wrzucam podkowę obróconą do góry do kociołka, nic się nie dzieje. Jak oszukać ośmiornicę? TFX Kraków

Daj spokój z ośmiornicą, opis jedynie mimochodem o niej przebąkuje, bo hazardowanie się z ośmiornicą nie jest czynnością konieczną do skończenia gry. Wrzuć podkowę plus pozostałe składniki do kociołka, a zaręczamy, że czar zostanie stworzony.

Jak ustawić książki w komnacie z mędrcami? Jak rozegrać ostatnie starcie z ręką? 4-PEAT

Najpierw nie śpiesząc się ustaw krążki. Lewa i środkowa wnęka posiadają skrytki, musisz więc wszystkie krążki ułożyć kolejno na każdej z nich. Zdobędziesz nowe przedmioty, a potem przyjdzie czas na wmontowanie w tryby mechanizmu koła zębatego oraz kijka.

JETSTRIKE — Amiga

W 10 misji komputer każe mi podać kod. Jaki? Łukasz Mikołajczyk

Wersja nieautoryzowana – potrzebna jest instrukcja.

HARPOON — PC

Nie wiem w jaki sposób stawiać pola minowe sonoboi aktywnych i pasywnych? W jednej misji komputer zrzucał z samolotu boje sonarowe. Mimo wielu prób nie udało mi się postawić pola min, ani sonoboi. K. Gutowski

Recepta na stawianie boi sonarowych została już podana w HELP w SS'22. Dodam tylko, że nie każdy samolot czy śmigłowiec może przenosić boje sonarowe (w wersji 1.21 możesz to sprawdzić). O stawianiu min zapomnij.

HOOK — Amiga

W SS'16 napisaliście, że trzeba wziąć udział w próbie strzeleckiej odbywającej się w warsztatach. Gdzie to jest i jak tego dokonać? Kamil Kasperowicz

Warsztaty są na lewo od sali biesiadnej zagubionych chłopców. Aby postrzelać do celu musisz mieć łuk zrobiony z gałęzi znad jeziorka i sznurka wyciągniętego z sieci rybackiej. Z gotowym sprzętem idziesz do warsztatu i... strzelasz.

KAJKO I KOKOSZ — Amiga

Jak zdjąć szyszkę z drzewa? W opisie SS'22 napisaliście, że przy wodospadzie trzeba podnieść kamyk, a w dalszej części nie napisaliście już ani słowa o wykorzystaniu go. RAV, Łukasz Pustelnik, doc. Glizda, Kamil Bytner

O Boże! A niby jak można wykorzystać kamyk wiedząc, że posiada się także procę? Może by go tak wystrzelić? Dla ułatwienia powiem, że następuje to po użyciu procy na szyszce.

Jak na wyspie Pani Przyrody przywiązać kłodę? Krzysztof Szpila, Sylwester Suchy

Zerwij łodygę groszku i użyj jej kolejno na kamieniu i kłodzie.

Gdzie można znaleźć orzeszki dla wiewiórki? Krzysztof Cieślak, Sawik

Na polanie przed chatą Jagi. Leżą pod leszczyną.

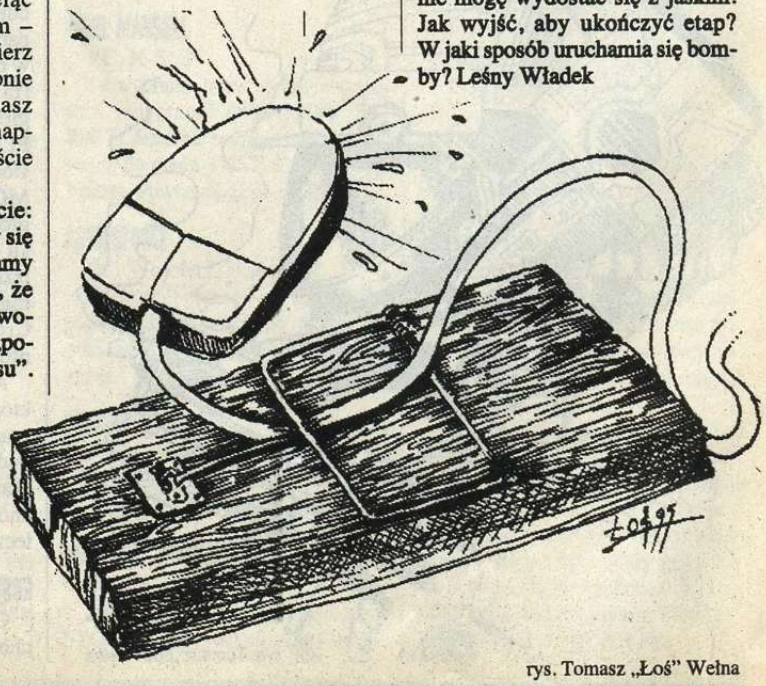
Gdzie dokładnie trzeba przekopać ziemię toporem, aby ukazało się wejście do tunelu z rycerzami Hegemona? Wojtek Tychy

Jeśli grałeś dokładnie według opisu, to nie powinieneś mieć problemów ze znalezieniem kawałka poruszonej ziemi znajdującego się zaraz za bramą miejską.

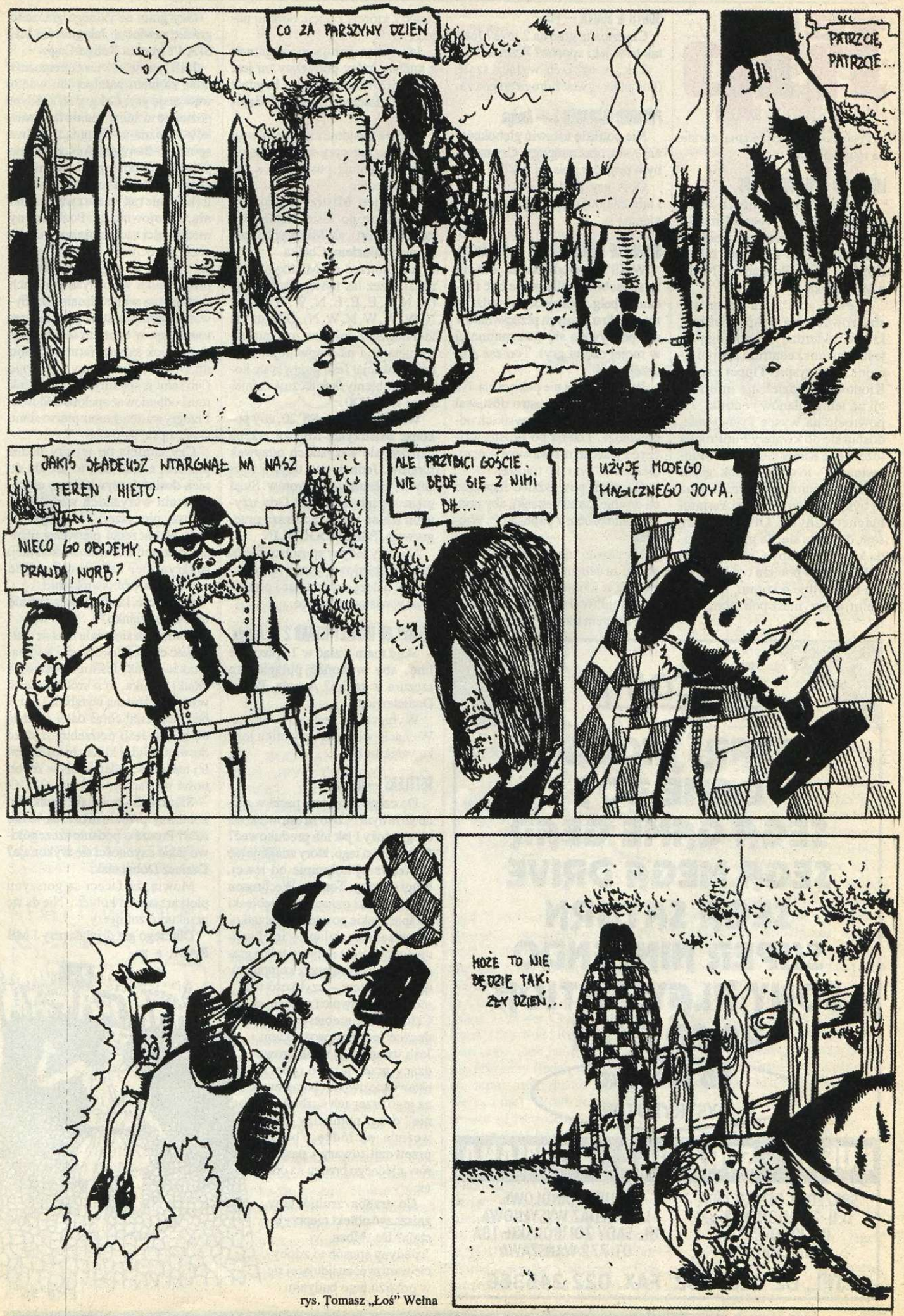
W SPRAWIE RĘKAWICY SIŁY. NA RYNKU ZNALAZŁA SIĘ PARTIA ŹLE FUNKCJONUJĄCYCH EGZEMPLARZY GRY. PROSIMY ZWRACAĆ SIĘ DO PRODUCENTA O WYMIANĘ WERSJI NA POPRAWNĄ.

LEANDER — Amiga

W 4 etapie zdobywam łuk, lecz nie mogę wydostać się z jaskini. Jak wyjść, aby ukończyć etap? W jaki sposób uruchamia się bomby? Leśny Władek



rys. Tomasz „Łoś" Wełna



rys. Tomasz „Łoś" Wełna

help

Galina radzi zbłąkanym

Posiadasz wersję pokątną, nic się na to nie poradzi.

LITTLE BIG ADVENTURE — PC

W opisie (SS'22) twierdzicie, że wartownikowi na wyspie Brundle trzeba okazać „lewą kartę identyfikacyjną". Co to za karta? Jak ją zdobyć? Artur Poznański, Norbi z Milanówka

„Lewa" znaczy tu po prostu sfałszowana. Na wyspie Fortress króliki twierdzą, że pomogą ci, jeśli rozwalisz centrum teleportacyjne. Na wyspie Tippet zapłać Klonowi za udzielenie informacji na temat planów centrum. Po powrocie na wyspę Pryncypała, dostań się do kwatery FunFrocka (czerwone Klony kasuj Meca-Pingwinami) – to ten budynek, gdzie siedzą więźniowie, wcześniej już tu byłeś. Drzwi otwieraj kartami magnetycznymi. Otworzywszy sejf, dowiesz się, że plany posiada królik z wyspy Cytadeli, który kręci się w pobliżu twojego domu i wypytuje o komin. Pogadaj z nim, a otrzymasz potrzebną kartę.

NORTH & SOUTH — PC

Czy można grać na 2 joye? Jeśli tak to w jaki sposób? Przemek K.

Tak, w opcjach wyłącz szafę (komputer) i włącz drugiego gracza.

PREMIER MANAGER 3 — Amiga

Nie potrafię ustawić głębokości namysłu, oraz rankingu. Czy mógłbym prosić o opis tej gry? W.K.

Opis gry znalazł się w SS'23 i tam znajdują się potrzebne informacje.

SECRET OF MONKEY ISLAND — PC, Amiga

W SS'20 podaliście, że jednym ze sposobów walki może być rzucanie obelg. Jednak odpowiedzi na nie często u różnych przeciwników nie pokrywają się (przynajmniej w mojej części gry). Tomasz Andrzejewski

Pewnie, że się nie pokrywają. Na początku będziesz ostro dostawał w tyłek, nie znając wszystkich odpowiedzi. Trzeba po prostu walczyć i jeszcze raz walczyć – przecież nic na tym nie tracisz.

Co mam powiedzieć facetowi na wyspie (temu bez rąk), aby poddał mnie próbie z papugą? P. Walczak

Na pewno nie to, żeby się podrapał za uchem. Rozumiem, że jesteś już w momencie kompletowania załogi. Wybierz pierwszą kwestię, a potem trzecią. Potem korzystając z którejś z opcji, dotknij papugę.

Jak wziąć gotujący się garnek z kuchni, który potrzebny mi jest w cyrku? Jeżeli to nie ten, to gdzie jest ten właściwy? Wojciech Bajorek

Garnek znajduje się na zapleczu hacjendy, tuż przy molo. Nic się w nim nie gotuje, pusty garnek stoi sobie na półce.

Gdzie jest Mistrzyni Szpady? Błąkam się po lesie, znalazłem skarb (T-shirt), ale Mistrzyni Szpady nie znalazłem. Chalka

Aby dotrzeć do Mistrzyni, podążaj przez las następującą drogą (N, N, E, E, E, E, N, W, N, W, N, N, W, W, W, N, W, N). Gdy już raz tam dotrzesz, miejsce zostanie zapamiętanie i na mapie pojawi się nowa lokacja. Jeśli pojawią się kolejne problemy, koniecznie zainteresuj się SS'20.

Według opisu w SS'20, aby pokonać Mistrzynię Miecza, trzeba nauczyć się wszystkich odzywek piratów. Jednak ona używa własnych, nieznanych zwrotów. Skąd mam się ich nauczyć? Gdy używam ich na piratach zawsze przegrywają. PSEUDOGOBLIN

Niestety jedyny sposób to metoda prób i błędów – właściwe odpowiedzi należy zapamiętać i powtórzyć w następnej walce.

SECRET OF MONKEY ISLAND 2 — Amiga

Skąd mam wziąć w 1 epizodzie linę, aby wykonać pułapkę na szczura w pralni? Anecia, Paweł Danielewicz

Wybierz się łódką na bagna. W chacie wiedźmy na stoliku leży kawałek linki.

SETTLERS — Amiga

Do czego służą trzy paski w menu głównym? Co to za człowiek, do czego służy i jak ich produkować? Chodzi mi o tego, który znajduje się w pierwszej kolumnie od lewej, drugi od góry. Tomasz Wechmann

Trzy paski oznaczają: niebieski – zapasy jakie posiadasz początkowo w zamku, zielony – inteligencję (oczywiście dotyczy tylko graczy sterowanych przez komputer) oraz czerwony – szybkość rozmnażania się twoich poddanych. Człowiek w niebieskiej czapeczce jest przewoźnikiem. Jeśli ustanowisz szlak prowadzący przez jezioro (poprzez ustawienie dwóch chorągiewek na jego brzegach i „zbudowanie" drogi pomiędzy nimi), weźmie on łódkę i będzie przewoził towary i pasażerów z jednego brzegu na drugi.

Co trzeba zrobić, aby zniszczyć obiekt nieprzyjaciela? Dr. Alban

Jedyny sposób to zdobycie wartowni znajdującej się w pobliżu tego budynku.

Gdy gram na jednego gracza to gra się zawiesza. Jak grać na: MISJA 1? Marcin Religa-Cage

Jeśli gra się zawiesza to możesz mieć za mało pamięci lub wadliwą wersję gry. Cel gry na każdym poziomie to zniszczenie przeciwników. Można to osiągnąć na dwa sposoby. Pierwszy to stworzenie potęgi gospodarczej i stopniowe niszczenie najważniejszych budowli (kopalnie rud żelaza i węgla, kuźnia, zbrojownia...). Pozbawiony możliwości zaciągania nowych rycerzy przeciwnik w końcu podda się. Drugi to ciągłe atakowanie przeciwnika w różnych punktach – wojna na wyniszczenie. Zdobywanie istotnych strategicznie wartowni, np. w centrum terenów sąsiada obok jedynej farmy, kopalni itp. Nawet jeśli stracimy wartownię (lub sami ją spalimy) to przeciwnik musi odbudować spalone budowle. Przegrywa ten komu pierwszemu skończą się surowce.

Czy istnieją do tej gry jakieś plansze, a jeśli tak, to jak się do nich dostać (oczywiście po unicestwieniu wszystkich wrogów na planszy pierwszej) ? Mr. Jojo

Po ukończeniu pierwszej planszy otrzymujesz hasło do kolejnej, rozgrywanej na losowej mapie i z nowymi przeciwnikami.

Co zrobić, kiedy skończy mi się drzewo w zamku?

Zanim tak się stanie musisz zbudować chatkę drwala oraz leśnika, a także tartak. Jeśli nie postawisz chatki leśnika, to wkrótce drzewa w okolicy zostaną wyrąbane i drwal będzie musiał coraz dalej chodzić do pracy. Jeśli potrzebujesz dużo drewna zbuduj kilka chatek drwali i leśników, jeden tartak w zupełności wystarczy.

Słyszałem, że da się przekupić żołnierzy przeciwnika. Jak to się robi? Proszę o podanie szczegółowo jakie czynności się wykonuje? Dariusz Dobrzański

Mówią, że faceci są gorszymi plotkarzami od kobiet... Nie da się przekupić żołnierzy.

Dlaczego gra działała przy 1 MB RAM, a za-

Discomp

ATARI JAGUAR
GAME BOY
SEGA GAME GEAR
SEGA MEGA DRIVE
SEGA SATURN
SUPER NINTENDO
SONY PLAYSTATION
PC CD ROM

CD Projekt
DYSTRYBUTOR

KUPNO - SPRZEDAŻ - WYMIANA

SPRZEDAŻ DETALICZNA:
D.H. "KAMIONEK" 1 p.
UL. KINOWA 19
WARSZAWA

BIURO HANDLOWE
I SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
UL. SADY ŻOLIBORSKIE 13A
01-772 WARSZAWA

TEL. 02 6690032 FAX. 022 245366

wiesza się gdy rozszerzyłem pamięć do 2,5? Robert Górski

Radzę sprawdzenie rozszerzenie (techniczne).

SIM CITY 2000 — PC

W raportach o problemach miasta często pokazuje się informacja o zanieczyszczeniach. Co zrobić, aby je zmniejszyć? Wuzel i Kogut z Łodzi

Buduj bardziej ekologicznie, np: elektrownie. Zastąp gazową czy węglową wiatrakami albo turbinami wodnymi.

SIMON THE SORCERER — PC

Jak i za pomocą jakich przedmiotów wziąć bryłę wosku z ula w zachodniej części wioski? Skąd wziąć wiadro, którym przyniosę wodę siedzącemu pod drzewem człowiekowi? Beny

Za pomocą dymu i siatki na twarz, które znajdziesz w domku z piernika. Skorzystaj z nich na stojącym na zewnątrz ulu. Wiadro znajdziesz w studni przy domu wiedźmy. Wystarczy chwycić za korbę i wywindować je na górę.

STAR TREK — Amiga 500

Czy istnieje wersja na A500? Jeśli tak to na ilu dyskach? Łukasz „Kraku" Krakowiak

Niestety, wersja dla Amigi działa jedynie po zainstalowaniu na twardym dysku.

SUPREMACY — C-64

W czasie gry dostaję różne wiadomości np. „złapaliśmy szpiega..., wyprodukowaliśmy nową roślinę..." – jak to użyć i do czego? Czy wszystkie moje statki, które wylądują na planecie od razu robią to do czego są przeznaczone? Jeśli tak, to jak je uruchomić? Krzysztof Dołhan

W odparciu ataków wroga powinno pomóc rozmieszczenie oddziałów na zewnętrznych planetach. Czasami (zwłaszcza na pierwszym poziomie), może okazać się, że bardziej opłaca się utracić kilka planet, byle nie rozpraszać swoich sił.

Podczas jednego etapu możesz podbijać jedynie jeden układ. Na następnych poziomach rośnie ilość planet do zagarnięcia. To wszystko. Wiadomości te „wykorzystują się same", np. komunikat o wynalezieniu nowej rośliny" oznacza, że zwiększy się produkcja żywności w każdej z fabryk - będziesz mógł utrzymać na tej planecie większą populację.

Statki kosmiczne trzeba obsługiwać samemu – wyładowywać towary, ludzi, żołnierzy, uaktywniać fabryki itp.

SYSTEM SHOCK — PC

Jaki jest kod zabezpieczający reaktor na poziomie „R"? Anonim

Kod musisz skompletować biegając po wszystkich dotychczas zwiedzanych poziomach. Na każdym z nich znajduje się ekran z cyfrą. Zapisując je otrzymasz sześciocyfrowy kod, który uruchamia reaktor.

TEENAGENT — PC

Jak wyciągnąć kapitana z beczki w 3 teście? Duck, Toto

Włożyć palec do dziury w beczce.

Co należy rzucić dzieciakowi przy domku w wiosce, by odwrócić jego uwagę i obniżyć kosz? W SS'24 napisaliście: jakiś bajer. Co to oznacza? GK User

Wyjmij klucz francuski z bagażnika stojącego tu samochodu i korzystając z niego opuść kosz. „Rzucić bajer" odnosi się do gadki, jaką automatycznie przeprowadzisz z pętakiem.

Jestem w Rezydencji na 1 piętrze. Wiem, że na regale jest fałszywa książka, ale nie mogę jej znaleźć. Cienki Bolek

Książka jest mała, więc musisz delikatnie pracując myszą wyszperać ją wśród innych książek na środkowym regale.

Jak zdobyć jabłko, które mam wymienić u jeża na szyszkę? Lord „Death"

Jeż zadowoli się nawet plastikowym jabłkiem, a otrzymasz je od babci robiącej na drutach, jeśli będziesz potrafił wywołać ją z domu.

THEME PARK — Amiga

Co robić po wciśnięciu opcji sprzedawania parku? Trzeba go licytować, czy co? Hemlok

Licytacja polega na podbijaniu ceny, wystawiając park na sprzedaż dostaniesz najwyższą cenę, czekaj więc około 30 sekund na najlepszą cenę.

Proszę o wyjaśnienie do czego służą policjanci w tej grze? Tomek Kuzemko

Podobno gdy wchodzą chuligani i odwalają demolkę, policjant będzie interweniował.

Jak grać na giełdzie? Gdy do niej wchodzę nie mogę nic zrobić. Kej Dżej

Przełącz na bussines level w opcjach menu.

UFO — Amiga, PC

Czy na Amidze jest możliwość lądowania w miejscu Ufoków? W trakcie lądowania otrzymuję informację, że nie mam ekwipunku. Co trzeba wziąć oprócz pistol i pistol-chipa? Mic Wel

Lądowanie w miejscu rozbicia się UFO to podstawa gry. Żeby tego dokonać, musisz wysłać w to miejsce statek transportowy z desantem. Na statek musisz załadować (opcja EQUIP CRAFT) żołnierzy i uzbrojenie – nie wystarczy posiadać je w bazie.

Do czego służą: electro flare, medi kit, motion scaner, stun rod, poxsimity grenade, laser defense? Czy można jakoś zamknąć klapę od skayrangera, bo ufoki

BELL & BELL Sp. z o.o.

ul. Wronia 29/31, 00-846 Warszawa
tel. (0-22) 620-20-44 w. 450
ZAPRASZAMY OD 9 października

PRACUJEMY PON/PIĄTEK w godzinach 10.00 – 18.00

Jeżeli CHCESZ mieć DOBRY I SZYBKI KOMPUTER lub już go MASZ i stwierdzasz, że jest ZA WOLNY, a NIE MASZ PIENIĘDZY na jego rozbudowę – wymianę ZADZWOŃ do nas. POMOŻEMY Tobie POZBYĆ się tego KŁOPOTU Przyjmiemy w rozliczeniu TWÓJ UŻYWANY KOMPUTER!!!

Amiga 500, 600, CDTV, 1200, CD32, C-64, Atari XE i ST, PC 386 i 486 SX/DX, Monitory RAM-y, Hard Dyski itp.

a łączną wartość przyjmiemy jako pierwszą wpłatę gotówkową

Nasza firma prowadzi sprzedaż komputerów „NA RATY"

Dla mieszkańców województw: warszawskiego, ciechanowskiego, ostrołęckiego, siedleckiego, radomskiego i skierniewickiego.

Dostarczamy sprzęt PC do każdego miejsca w Polsce na nasz koszt.

– Bank udzieli Tobie kredytu BEZ ŻYRANTÓW.
– JEDYNE wymaganie to pierwsza wpłata minimum 10% wartości sprzętu.
– oraz jednorazowa opłata manipulacyjna dla banku w wysokości 8.88% od zaciągniętego przez Ciebie KREDYTU.

OPTIMUS 24 miesiące gwarancji!!!

OPTIMUS 5P60 z procesorem PENTIUM 60

Oryginalna płyta główna i procesor PENTIUM 60 MHz firmy INTEL, 8 MB RAM max 128 MB, cache 256 kb, magistrala PCI, flopp 3',5" 1.44 MB, Obudowa MdT, Wymienny twardy dysk 528 MB, klawiatura 101 klawiszy, karta grafiki SVGA 1 MB PCI, sterownik FDD/HDD IDE I/O, Sloty 7 ISA 3 PCI, monitor 14" LR, oprogramowanie: „Pierwszy Krok" - program edukacyjny, OPTI.EE - program konfiguracyjny, podręcznik użytkownika w języku polskim.

Cena tylko 4.299,- zł z VAT-em!!!
ZA DARMO CD-ROM 2xSPEED, MYSZ, DOS 6.22, WINDOWS 3.11 PL, WORKS 3.0 PL
lub 216,- zł na 24 miesięczne raty

BELL 486 DX 4/100 AMD

PCI – płyta, 256 kb cache, 4 MB RAM, 3'5 FDD 1.44, IDE KONTROLER, KLAWIATURA, KARTA GRAFICZNA SVGA 1 MB PCI HARD DYSK 540 MB, OBUDOWA MINI TOWER

tylko 1999,- zł (cena z VAT-em)

MONITOR	MONO 14"	319,-
	KOLOR 14" LR	799,-
	KOLOR 14" LR NI	889,-
Dodatkowe 4 MB RAM		449,-
Karta dźwiękowa 16-bit Stereo		349,-
Drukarka 9-igłowa STAR		449,-

AMIGA	1200	1490,-	Na raty już od od	75,- zł	miesięcznie
AMIGA	600	780,-	Na raty już od od	60,- zł	miesięcznie
AMIGA	500	650,-	Na raty już od od	58,- zł	miesięcznie
AMIGA	CD32	580,-	Na raty już od od	51,- zł	miesięcznie

Posiadamy też Amigi z już zamontowanym Twardym Dyskiem: 40, 60, 70, 270, 420, 540 MB. 12 miesięcy gwarancji.

	BELL	OPTIMUS 5P60	OPTIMUS 5P75
PROCESOR PENTIUM	AMD 4/100 PCI	60 MHz	75 MHz
HDD	528 MB	528 MB	850 MB
CD-ROM	–	2xspeed	2xspeed
MONITOR	14" kolor LR	14" kolor LR	14" kolor LR
CENA	**2 798,-**	**4 299,-**	**5 099,-**
Wpłata i opłata manipulacyjna RAZEM:	min 504,-	min. 774,-	min. 918,-
KREDYT	**2518,-**	**3 868,-**	**4 589,-**
Średnia rata miesięczna*	**141,-**	**216,-**	**257,-**

Zachowaj rachunek za sprzęt komputerowy i oprogramowanie, możesz odliczyć do 720 zł od dochodu podlegającego opodatkowaniu.

help

Galina radzi zbłąkanym

tam włażą i wrzucają granaty. Anonim

Electro Flare służy do oświetlania terenu (w nocy), wystarczy tylko rzucić. Medi Kit jest automatyczną apteczką służącą do leczenia ran, budzenia nieprzytomnych i podnoszenia morale (specjalnym drug'iem). Motion Scanner to urządzenie wykrywające ruch. Stun Rod – prymitywny paralizator do ogłuszania obcych. Proximity Grenade – granat-pułapka, reagujący na ruch. Laser Defence służy do obrony bazy przed atakiem (jest tak słaby, że wybuduj pięć-sześć albo wcale). Klapa powinna zamknąć się sama po zakończeniu tury, jednak każda postać (Ufok też) zawsze może ją otworzyć i wrzucić prezent. Trzeba tak walczyć by do tego nie dopuścić.

Co się dzieje z zestrzelonymi ufockimi statkami, do których nie wysłałem swoich żołnierzy na „wyprawę"? Po kilku dniach krzyżyk widoczny na mapie jako tzw. rozbity statek znika. P. Mikołajczyk

Obcy są ewakuowani z miejsca upadku przez własnych agentów w danym kraju (zasilają siatkę agenturalną). Jeśli zestrzelisz dużo statków nad jednym krajem i nie wyślesz tam desantu, to możesz się niemile rozczarować, gdy to państwo wycofa się z X-COMu.

Jak wybudować laboratorium psychotroniczne? Do czego służy psi amp? Jacek Głowacz

Aby wybudować laboratorium musisz je najpierw wynaleźć. Psi Amp służy do walki mentalnej. Możesz z jego pomocą opanowywać ciała obcych lub powodować u nich panikę. Psi Amp może być obsługiwany tylko przez żołnierzy przeszkolonych w laboratorium psychotronicznym.

Jak posłużyć się stun-rod'em? Gdy strzelam w UFO-ludka, on staje nieruchomo przez jedną turę, a później porusza się jak wcześniej. Proszę o dokładne wyjaśnienie. Ufo-ludek

Musisz ogłuszać Obcego aż do skutku, czyli tyle razy by ten przewrócił się na ziemię. Stun-rod może być użyty tylko wtedy gdy Obcy stoi na sąsiednim polu, nie da się z niego strzelać na odległość.

Niedawno bawiłem się w SAVEGAME'ach. Tak grzebałem, że w końcu znalazłem się na Marsie. Teraz gdy zaczynam tę grę od początku (bez oszustw) i ląduję na Ziemi, aby dobić rozbity statek i jego załogę, nagle wczytuje mi się Mars, a gdy przegram tę walkę, gra się kończy tak jakby ufoki rozwaliły całą ziemię. Zmazałem wszystkie SAVEGAME'y, ale to nic nie pomogło. PEEJAY

Jeśli skasowałeś wszystkie SG i rozpoczęcie gry od nowa nic nie daje, to jedynym wyjściem jest skasowanie gry i zainstalowanie jej od początku. A na przyszłość rób kopie plików, które zmieniasz.

Proszę o podanie kodów. MISIO

Kodów zabezpieczających nie podajemy, a innych w tej grze nie ma.

UFO 2 (X-COM) — PC

Ile jest punktów komunikacji obcych? Czy gra się kończy w momencie utraty wszystkich sponsorów? Dlaczego sponsorzy rezygnują z finansowania X-COM, jeżeli mam zawsze kilka tysięcy punktów i niszczę wszystkie statki z misją infiltracyjną, zanim dopłyną do wyznaczonego obszaru? Carlos Blanka

Punktów komunikacji obcych jest tyle ile pozwolisz im założyć. Gra kończy się nawet wcześniej niż w momencie utraty wszystkich sponsorow: wystarczy mieć spory debet na koncie, lub słabe wynniki – wówczas zapada decyzja o rozwiązaniu X-Com.

W opisie podaliście, że tajemnicę broni M.C. kryje TASOTH SQUAD LEADER. Mimo, że mam już M.C – LAB, to po przebadaniu go nadal tej broni nie mam. Przebadałem już chyba każdy rodzaj każdej rasy ufoków, a nadal nie mam wszystkich części do budowania nowych statków. Co robić? GURU

Badaj dalej – ścieżka badań jest pokręcona i nie da się tak jak w UFO przeskakiwać pewnych etapów badań, nawet jeśli wydają sie zbędne.

Gram już sporo czasu, lecz nie mogę jej ukończyć. Powiedzcie, co trzeba zrobić, aby odkryć najlepszy ze statków – LEVIATHAN? Jak i od kogo wydusić informację o mieście UFO'li („T'LETH THE ALIEN'S CITY"). Jacek „Boss"

Podaliśmy te informacje w opisie w SS'25 (czerwiec 1995).

UNDER A KILLING MOON — PC

Nie mogę przejść momentu, gdy mam pójść do sklepu Rusty'ego i w jednym z pudełek znaleźć lalkę clowna. Akcja dzieje się pod koniec pierwszego dnia. Grzegorz Tybulczyk

Tak jest – niektóre przedmioty jest dość trudno odkryć, gdyż trzeba korzystać z niekonwencjonalnych kątów widzenia. Posługując się kursorami, stań nad pudłem i pochyl głowę.

UNIVERSE — PC

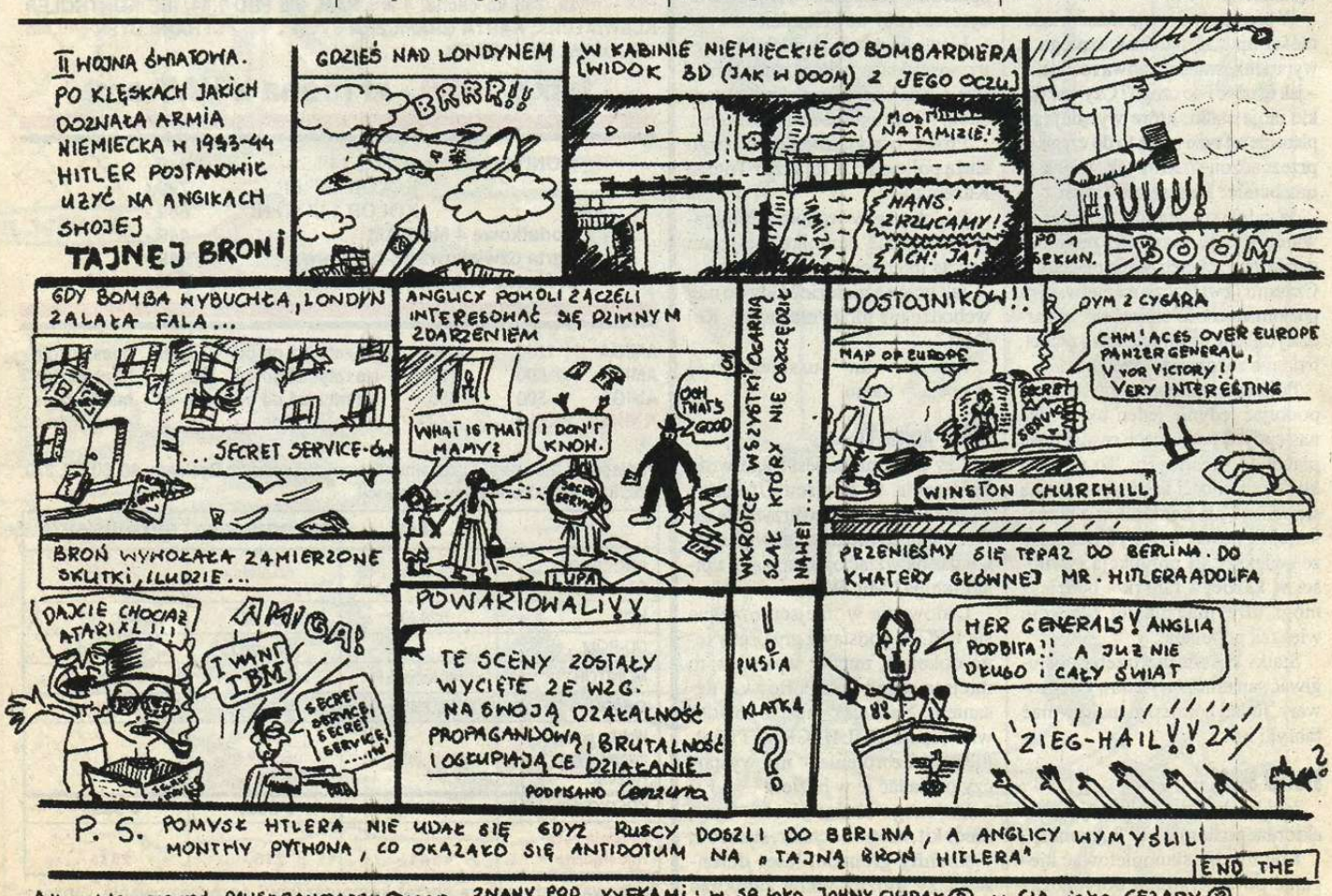
W jaki sposób podrzucać lusterko laserem po uprzednim podejściu do drzwi? Paweł Maliszewski

Lusterko należy rzucić w strone drzwi strzeżonych przez lasery.

Mam problem w samochodzie. Niby wkładam kartę magnetyczną (zgodnie z opisem w SS'19, ale gdzie wpisać tę sekwencję? Koko

Na ekranie obok.

Napisaliście, że przy dwóch dużych robotach należy złączyć baterię z czymś tam. Tymczasem po



daniu opcji COMBINE palec wskazuje dół. Co robić? Rybka

Nie z „czymś tam", a z CLOAKING DEVICE, ta kombinacja musi się udać na 300%. Skutkiem będzie niewidzialność. Może robisz to w złym miejscu. Co?

Co trzeba zrobić, aby kupić SYNTHETIC CARUITE i gdzie można je dostać? Adam Stępień

Kartę ID musisz wsadzić do automatu z żywnością na prawo od knajpy na KALEEV WAY.

Napisaliście, że po wejściu w atmosferę planety Balkomois 7 trzeba wybrać bezpieczny sektor do lądowania, lecz gdy włączę opcję szukania odpowiedniego sektora, nie mogę go znaleźć. Pomóżcie! Karol Gębarowski

Napisane jest wybrać, a nie powierzyć zadanie komputerowi. Wybór należy więc do ciebie.

ULTIMA 8: PAGAN — PC

Chodzi mi o moment, w którym (po wcześniejszym umówieniu się) mam porozmawiać ze służącą Modrei – Araminą. Napisaliście, że po szczerej gadce mam dostać od niej klucz. Co to znaczy po szczerej gadce? Łukasz z Bierunia

Oczywiście najpierw musisz mieć zaliczoną rozmowę z Vividosem, który bąknie o rytualnym sztylecie. Z Araminą musisz rozmawiać w jej domu (o porze dnia Bloodwatch), a nie w pałacu. Jeśli o porze Bloodwatch zastaniesz ją w domu, bez kłopotu wybierzesz właściwy dialog.

WEEN THE PROPHECY — Amiga

W przejściu tej gry posługuję się waszym opisem z SS'17. Dochodzę do momentu, gdy muszę podważyć kotarę, aby dostać jeżyny. Znalazlem dziryt, lecz nie mogę znaleźć piszczela, a ten z poprzedniego etapu rozsypuje się po wlaniu oliwy do czaszki. Nie wiem gdzie znaleźć drugi. Jurek Sobczyk

Rasowy przygodówkowiec po wejściu do nowej planszy zawsze myszkuje kursorem po całej scenerii. Gdy natrafisz na czaszkę, strąć ją i podnieś potrzebny piszczel, który leży przy posągu.

WINGS OF FURY — Amiga

Jak się ląduje na statku? Dariusz Dobrzański

Na statku ląduje się lecąc od prawej strony, podchodzisz trzymając FIRE.

WING COMMANDER — Amiga 500

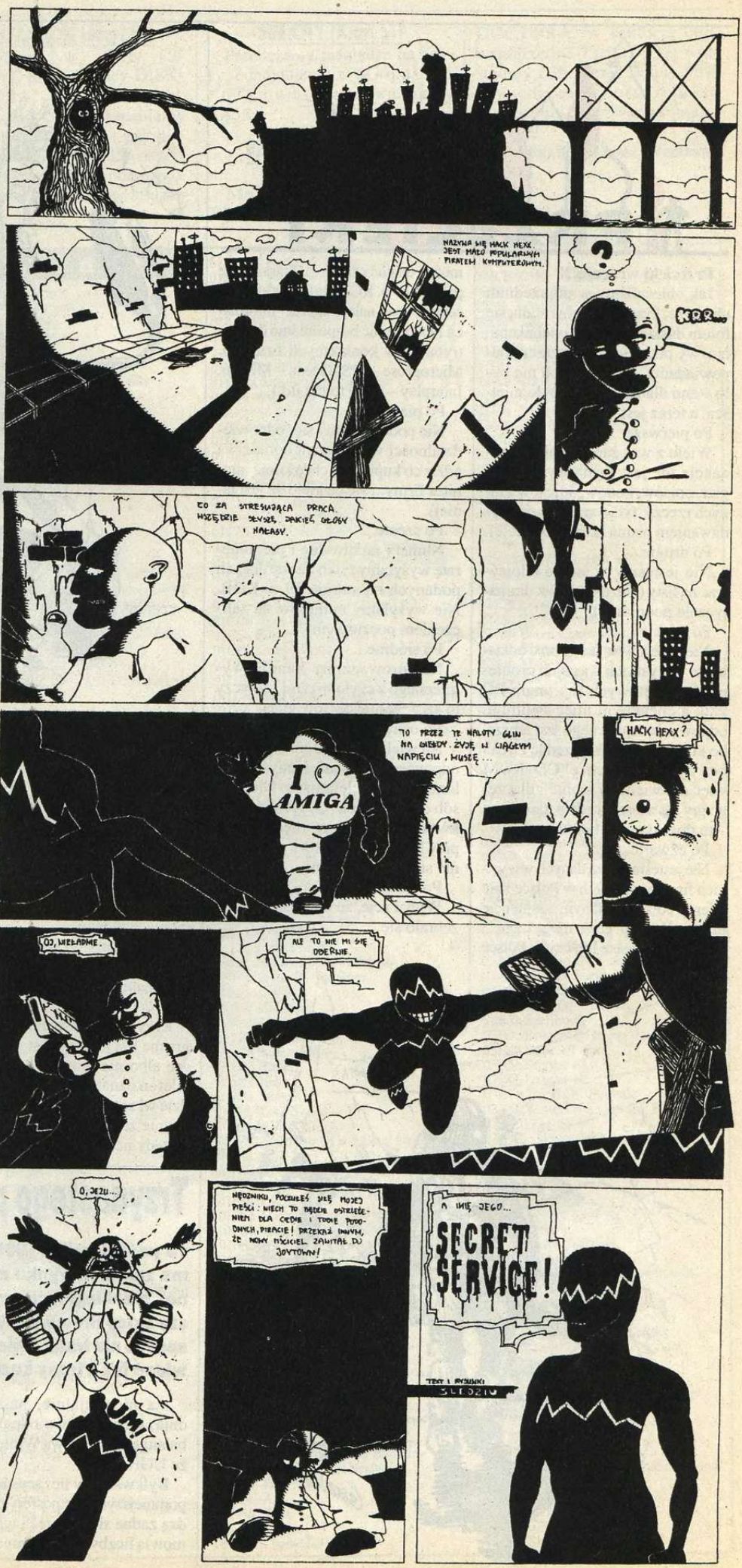
Czy moglibyście podać opis klawiatury oraz dokładny opis opcji klawisza „C"? W jaki sposób zapisac stan gry? Artur

Z klawiszologią odsyłamy do instrukcji. Stan gry zapisuje się w sypialni pilotów, kliknij na głowie pilota w celu zapisania stanu gry. Gdy klikniesz na nogi, to znaczy to LOAD GAME.

WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH — PC

Jak zabezpieczyć orzech przed zsuwaniem się z krzyża, na który ma spaść meteor? Skąd wziąć sztuczną szczękę potrzebną do zdjęcia? Bartek S.

Orzech zabezpieczysz maczając go w smole. Służącą jako sztuczna szczęka kukurydzę znajdziesz na polu bitwy w przeszłości. Kolejne twoje wątpliwości rozproszy dokładny opis z SS'25.



Przecieki wracają!!!

Jak obiecaliśmy w poprzednim numerze, Przecieki znów staną się forum duskusyjnym z czytelnikami, tzn. wy piszecie, a my czasem odpowiadamy. Dlaczego ich nie było – ano dlatego, że nie było miejsca, a teraz jest.

Po pierwsze...

Wielu z was zapomniało, że redakcja nie jest firmą wysyłkową gier, opisów, kodów, adresów i innych rzeczy, tylko zajmuje się wydawaniem pisma (które kochacie).

Po drugie...

.Nie jesteśmy w stanie odpisywać na listy (niezależnie jak dramatycznie podpisane).

Po trzecie...

Nie jesteśmy w stanie brać udziału we wszystkich waszych problemach sprzętowych (np. mam PC 286, a chciałbym mieć Pentium. odpowiedzcie dlaczego jest lepsze, bo kolega chce mi sprzedać DX33 bez dysku, a ja chcę CD–ROM więc nie wiem co zrobić i dlaczego gry się wieszają gdy pada deszcz – to dość typowy bełkot).

Po czwarte...

Nie jesteśmy bazą danych wszystkich firm gierkowych w Polsce i nie wiemy co kto w danym momencie ma na półce (np. gdzie mogę kupić... w wersji na kasetę lub czy w Polsce można dostać i za ile...). Staramy się podawać w KGB najaktualniejsze cenniki i tam należy szukać informacji lub dzwonić bezpośrednio do dystrybutorów konkretnych firm (np. Microprose – IPS, Ocean – Mirage, Interplay – CD Projekt itd.).

Po piąte...

Nie podejmujemy się odpowiedzialności w sprawach doradztwa gdzie co kupić (np. chcę kupić monitor firmy... ale na giełdzie jest taniej).

Po szóste...

Numery archiwalne i prenumeratę wysyłamy tylko na warunkach podanych na stronie 59 w KGB. Nie wysyłamy numerów za zaliczeniem pocztowym.

Po siódme...

Nie prowadzimy handlu wymiennego z czytelnikami (dotyczy to szczególnie opisów gier).

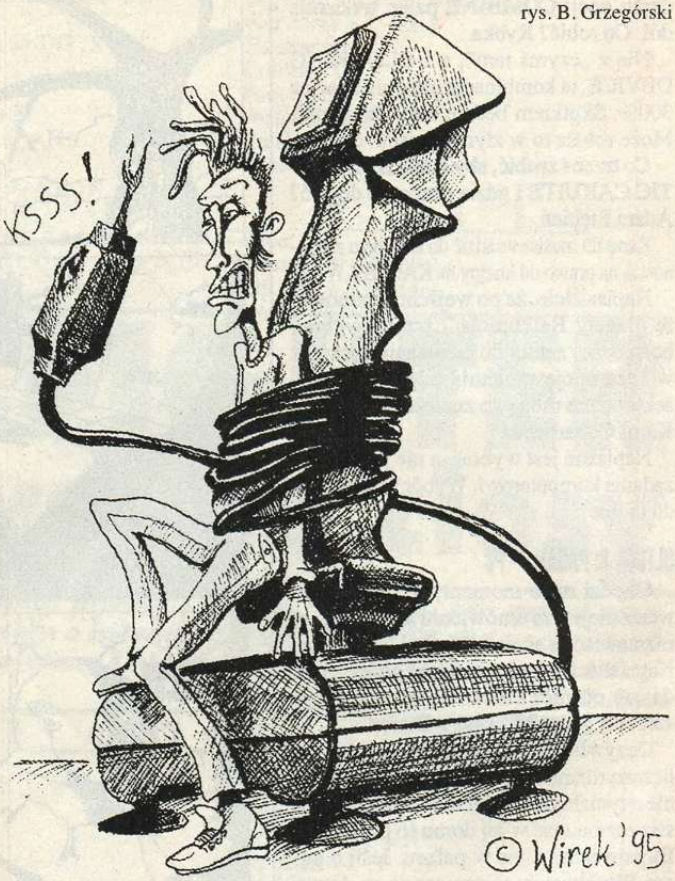
Po ósme...

Na wiele pytań, które zadajecie, odpowiedzi były już kiedyś udzielone na naszych łamach. Nie sposób ciągle wracać do tych samych kwestii. Zalecałbym więcej uwagi przy lekturze i okresowe przeglądanie starych numerów.

Po dziewiąte...

Wybaczcie, że tak marudzę, ale zebrało się.

rys. B. Grzegórski



W przyszłym miesiącu będzie więcej pytań z listów.

Pegaz Ass

Kiedy wyjdzie Mortal Kombat 3 na Amigę? Mumin

Zgodnie z tym co wiemy, to nigdy. Nikt w firmie Acclaim nie chciał podjąć tego tematu w rozmowach z nami.

Co oznacza w klepsydrze pod opisami znaczek krzyżyka lub telefonu zamiast ceny? Szymon z Poznania

Krzyżyk oznacza brak ceny (np. gra nie jest jeszcze dostępna w Polsce albo nie wiemy ile kosztuje), telefon oznacza zwykle, że gra będzie wkrótce wydana ale dystrybutor nie zdążył jeszcze jej wycenić i wtedy należy dzwonić do dystrybutora (telefony dystrybutorów znajdują się w ich reklamach i dzwonienie do nas nie tej kwestii nie ma sensu).

Czy można Amigę 600 przerobić na Amigę 1200? Florian FLOREK Malah

Można, dotyczy to również modelu 500. Należy stary sprzedać i kupić nowy.

Od pewnego czasu mam zamiar przysłać do was opis gry, czy mam przysłać dyskietkę z grą? Adam Głuszek, Łukasz Latacz

Wybaczcie chłopaki, ale szansa na publikację jest niewielka. Mamy po prostu pod dostatkiem własnych materiałów. Co innego konkursy, wtedy konkretnie zamawiamy u czytelników jakiś tekst i czekamy kto przyśle najlepszy.

Trzynastego października w piątek!!!

13 października 1995 r. CD Projekt – Czad KomanDo firma znana na rynku ze swej wielkiej szybkości operacyjnej, przebiegłości i szczerego serca otworzyła swój pierwszy sklep firmowy w Warszawie przy ul. Indyjskiej 25a. Nie sposób nie trafić – wielkie szyldy widoczne w nocy i w dzień widać już z trasy Łazienkowskiej. Tyle części oficjalnej...

...a nieoficjalnie, następnego dnia, kierownictwo odpaliło taką balangę w branżową White Pub'ie, że UGH!

Byli wszyscy liczący się i sporo pomniejszych. Atmosfery nie oddadzą żadne słowa, niech więc przemówią liczby – padło ponad 5 BECZEK = ponad 500 litrów samego piwa!!! Lepszej rekomendacji nie trzeba, tym bardziej, że była to pierwsza tego typu impreza w naszej ukochanej branży.

Płyń szczęśliwie po morzach i oceanach, CD, głosząc imię polskiego stoczniowca!

Aloha! Internet!

FROM: secserv@polbox.com.pl
TO: All

Cześć!

Lawina ruszyła. Do 16 października, czyli niecałe dwa tygodnie od pojawienia sie numeru w kioskach, otrzymaliśmy około 50 listów. Dużo to i mało. Przy naszym monstrualnym nakładzie mogliśmy się spodziewać większego odzewu. Z drugiej strony zarówno Internet w Polsce, jak i nasza w nim obecność to zjawiska tak świeże, że mimo wszystko tak szeroki odzew jest czymś niezwykłym.

Jak dotąd udało mi się odpisać na wszystkie listy, choć już wiem że nie wszystkie dotarły do adresatów. Chwilowo najbardziej pokrzywdzeni są uczestnicy FIDO (ale wasze listy doszły). Pozdrowienia dla Wojtka (wbw@...) – byłeś pierwszy!!!

Jeśli chodzi o tematy: jak na razie przełamujemy pierwsze lody, choć zaczynają się pojawiać już sprawy bardziej konkretne: tipsy, pytania dotyczące gier i sprzętu, nawet propozycje dotyczące Cover Disku. Ponieważ nie wszyscy są pewni o czym mogą pisać, odpowiadam: o wszystkim. Szczególnie jednak, chcielibyśmy poznać wasze zdanie na temat: jakich innych form uczestnictwa w sieci Internet oczekujecie od nas. To co pisaliśmy miesiąc temu o WWW i listach dyskusyjnych to nie są sprawy przesądzone – tylko od was zależy czy się na nie zdecydujemy.

Wspomnieliśmy też o Internecie dla Szkół, a okazuje się, że nie jest to jedyna inicjatywa tego typu: niektóre szkoły posiadają połączenia internetowe dzięki własnemu wysiłkowi. Takie informacje doszły nas na razie o ZSE w Bydgoszczy. Może stworzylibyśmy listę szkół z dostępem do Internetu? Może specjalną listę dyskusyjną – redakcja czeka na odzew od zainteresowanych, na razie wszystkie możliwości stoją przed nami otworem. Piszcie więc – nie potrzeba koperty ani znaczka!

Witia Krugłoj

super
SUPERY

Ja wiem, ja wiem, to jeszcze nie pora... ale gdy przychodzi pora, to zwykle jest już za późno. Na co? Na naciąganie starostów rodzin i innych sponsorów na prezenty. Ten rok zapowiada się ciekawiej od poprzedniego w tym względzie, więc potrzebne jest dobre planowanie; już od dziś zacznijcie rozkładać siły (portfela starych) na zamiary.

A teraz z innej parafii. Do wszystkich cieciów i leszczy męczących o odpisy na listy (bo nie wierzą albo wierzą, że ktoś to czyta) – nie ma mowy o odpisywaniu do wszystkich, nie mam kiedy, albo będę odpisywał na głupoty, albo robił kolejny numer SS'a – wybór należy do was. Co do czytania, to czytam absolutnie wszystkie wypociny.

Z jeszcze innej parafii. Przypominam o odezwie w sprawie przysyłania głupot wypisywanych w prasie, które zwykły świadczyć o 100% niekompetencji piszących.

Upomnienie z diecezji – staram się być cierpliwy widząc, co za tęgie mózgi czasem do nas piszą, ale przepraszam, jeżeli dostaję co tydzień stos listów z zaadresowaną kopertą zwrotną z prośbami o katalogi gier to powiem tyle, że trzeba być Super-Cieciem i MegaKołkiem żeby nie zauważyć, że to nie my wysyłamy katalogi, tylko firmy ogłaszające się w piśmie. To i tak jakbym rzucał grochem o ścianę, bo w tym tygodniu znów pewnie komuś się coś pochrzani i będzie się na nas wściekał, że czegoś nie dostał.

Poza wszystkim pozdrawiam(y) wszystkie nieliczne dziewczyny, które do nas pisują!

Wasz kochający Pegaz Ass

– bełkoty – tym razem cytat z polskiej wersji Playboya, będzie z pamięci, bo egzemplarz gdzieś zginął: „Na pokładzie sondy kosmicznej jest komputer mogący pomieścić w swej pamięci 40 bitów (czyli 500 bytów)". Tak tak, drodzy moi, byt określa światomość, a każdy byt to jeden odbyt;

– początki – 'Bry, bando pożeraczy joysticków, niewieścich serc i kiszonej kapusty; Bracia i siostry; Czołem... muru nie przebijaj; Moje serdeczne uszami ruszanie dla redakcji; Piszę do was kolejny bezsensowny list; Piszę do was bo jechać mi się nie chce; Piszę ponieważ doszedłem do wniosku, że nawiązanie kontaktu z wami może wpłynąć na moją inteligencję; Szanowna redakcjo kochana przez nas i nierozumiana przez naszych rodziców; Hello gnomy i demony i inne zaplute karły amigancko–blaszanej reakcji; Nie będę lał barszczu i od razu przechodzę do konkretów...; Hej zafajdane bobasy–smutasy; Cool Morning; Nigdy nie wiem jak zacząć;

– końce – Wielu tysięcy lat świetlnych działalności, zwariowanych pomysłów i jak największych dochodów; Życzę luźniejszych kaftanów bezpieczeństwa; Niech biznes się kręci; Napisałem ten list, żeby podnieść z dołka mój ulubiony dział – Supery;

– o KGB i o SS – przekrętów już nie będzie;

– wyrazy na Q i na π – Qit, Qrtyzana, Qpa, Qrs, Qlminacyjny, Qndel, Qjawiak, Quchnia, πnball, szπkulec, πjawka, πjak, πrat, πlot, πngpongista, πcie, πj πwo QfLOVE; itd;

– przekręty – Alone in the Dark – Same Ciemności; Birds of Prey – Danuśka i Szprej; Blade of Destiny – Bladość Przeznaczenia; Defender of Crown – Najmimorda; Doom, Doom, Doom – Po Piwie Zawsze Mam Gazy; Electro Body – Czas na EB; Elfman – Jedenasty Apostoł; Fields of Glory – Pola Minowe; Flight Commander – Lot Commodora; Kajko i Kokosz – Kajak i Kokpit, Kajko i Kosz Kosz; King Maker – Króloróbca; Lost Eden – Zgubiona Cnota; MK 2 – Dwie Mordy Kombatanta; Moon Patrol – Policja Nocą; Operation Blood – Transfuzja; Prisoner of Ice – Icek Więzień; Psycho Pigs – Rada Ministrów; Trap'n'Treasures – Tresowanie Trepa; Terminator – Uczeń Odbywający Naukę Rzemiosła u Majstra; The Secret of Monkey Island – Tajemnica Islandzkiej Małpy; Space Hulk – Kosmiczna „Halka" Monluszki; Theme Park – Stremowany Park, Park Tremy; UGH! – Zatwardzenie; Ultima 7: Black Gate – Siódme Ultimatum dla Czarnej Mamby; Ultima VIII: Pagan – Ósme Ultimatum dla Pogan; Wisielec – Emeryt model' 95;

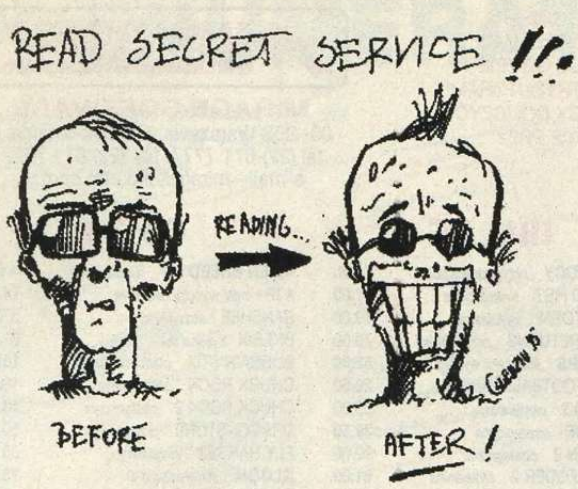
– mądrości ludowe – $E=SS^2$; Dzień bez podlizywania się jest dniem straconym; Słońce praży, mózg się smaży; Z dziewczyną strasznie dużo czasu się zużywa; Żyrafa najwyższą formą życia; Gorszy Spectrum w garści niż PC na dachu; Uderz w stół, a Secret Service się otworzy; Jak wypijesz piwo to pójdziesz krzywo, a po gorzale wcale;

– mega głupoty – Mówi się, że powietrze nie ma koloru, a czy to nie noc właśnie zabarwia je na czarno?; Miałem kiedyś białą myszkę, ale w końcu mi padła. Czy to oznacza, że mam teraz Mouse Pad?; Podobno w Polsce będzie dobrobyt, wszyscy będą mieli Nintendo, ale ja się nie boję bo mam raka płuc; Jestem w rozterce bo umarł mi chomik i ja po prostu, po prostu nie wiem jak go ugotować; Gdy wróciły Supery to dostałem szału i wykonałem taniec weselny na włosach łonowych;

– pytania do redakcji – Czy redakcja udziela pytania na gry? (nie, ale udziela gier na odpowiedzi);

– varia – Lubię dzieci, stwierdził kanibal; Jak odbywa się zmiana poglądów PeCetowców: (Amiga Workbench 1989) – PeCetowiec mówi „te zasrane ikony to dla jaskiniowców"... trzy lata później (PC Windows) „fajne to Windows i te ikony, ci ludzie to myślą!"; Dostałem na bierzmowanie 500 zł od sponsora; U mie wszystko po staremu, ta sama cela, starszy taki sam burak i łyka wszystko jak pelikan,

rys. Tomasz „Łoś" Wełna



rys. Michał Śledziński

a starsza myśli, że wszystko jest w porządku bo wszystkiego nie wie; Mogę wam sprzedać zderzaki do żelazka, albo przednią szybę do wanny; Dziś wysłałem list do was, a już nazbierało mi się na następny; Escom to zdrajca, mieliśmy szansę pozbyć się Amigi, a on ją wykupił; Za kilka miesięcy matura, a ja mam problem bo w całej karierze szkolnej nie przeczytałem żadnej lektury;

– do Help'a – Jungle Strike PC. Mam bardzo ciemny monitor, a w czwartej misji jest noc i nic nie widać. Jaki jest kod do piątej misji?;

– o Mortalu –

● Przychodzi Sonya do lekarza z nosem jak bania.

Pszczółka? – pyta lekarz

Aha. – Usiadła?

Aha –I ukąsiła?

Nie, Cage ją Cyberkopniakiem zabił!

● Podchmielony Scorpion wraca do domu. Zatrzymuje go policjant i mówi: Proszę chuchnąć;

●Reptile rozmawia z Baraką: Słuchaj Baraka, ja i Kitana nie możemy mieć dziecka. Zrób nam Babality.

● Ballada o Mortal Kombat:

Shang Tsung, koleś już niemłody,
bez przyjaciół i urody,
by umilić chwile nudne, ot tak sobie dla draki, chciał wypruwać ludziom flaki.
Z wszego świata się zjechało, wojowników nie za mało:
Scorpion, Sonia i Sub Zero, Rayden, Kano, Johny Cage, oraz świetny karateka – Biały Lotus, Lucek Kang.
Może by tak sznurowadłem potraktować Jasia Cage?
Albo trzasnąć w łeb meduzą, lub na kolce rzucić precz?
Jeśli nam się nie podoba Sonia Blada z trickiem nowym,
to potraktuj ją chłopczyku freezem ciekłym azotowym.
Jeśli Goro zacznie głupio skakać i się dziwnie śmiać,
to go sru piardem frontalnym, albo wall jump – psia go mać.

No a jeśli nam bogowie i Shang Tsunga dadzą zdjąć,
można znowu się po trupach, w górę po zwycięstwa piąć.

●Zespół kombatantów spod znaku mortadeli oferuje:

okulary – Johnny Cage; leczenie wszelkich krzywizn kręgosłupa – Sub Zero; łowienie trzmieli – Liu Kang; pieczenie na grillu – Mileena; koszenie trawy – Kano; pasty do zębów – Baraka;

– piosenki –

● U prząśniczki siedzą jak anioł dziweczki,
Pędzą, pędzą bimber z czerwonej porzeczki;

– wierszyki –

●PeCet, PeCet ty jesteś jak zdrowie,
nikt się nie dowie ile kosztujesz, aż się popsujesz;

● Siedzę i myślę, nad dniem ubolewam
Jutro sprawdzian mam, dziś go olewam

– dowcipy z internetu

Dlaczego Bóg nie mógł zrobić doktoratu

1. Ogłosił tylko jedną większą publikację.
2. Napisana została po aramejsku, a nie po angielsku.
3. Nie zawierała bibliografii.
4. Nie została opublikowana w poczytnym czasopiśmie.
5. Istnieją poważne wątpliwości, co do tego, czy napisał ją osobiście.
6. Może to i prawda, że stworzył świat, ale jakie osiągnięcia zanotował od tej pory?
7. Jego skłonność do współpracy jest raczej ograniczona.
8. Inni naukowcy mają duże trudności w odtworzeniu rezultatów jego eksperymentu.
9. Bezprawnie przeprowadzał eksperymenty nie tylko na zwierzętach, ale i na ludziach.
10. Gdy doświadczenie mu nie wyszło, próbował to ukryć topiąc obiekty doświadczalne.
11. Kiedy obiekty doświadczalne nie zachowywały się zgodnie z jego przewidywaniami, usuwał je z próbki.
12. Rzadko zjawiał się na zajęciach; zamiast tego kazał studentom przeczytać swoją publikację.
13. Niektórzy twierdzą, że skierował swego syna na zastępstwo.
14. Dwoje pierwszych słuchaczy wyrzucił ze studiów.
15. Chociaż do zaliczenia jest tylko 10 rygorów, większość studentów oblewa jego testy.
16. Urzęduje nieregularnie, zazwyczaj na szczytach gór.

● 10 przykazań człowieka szczęśliwego:

1. Człowiek rodzi się zmęczony i żyje żeby odpocząć.
2. Kochaj swe łóżko jak siebie samego.
3. Odpoczywaj w dzień, abyś w nocy mógł odpocząć.
4. Praca męczy, odpoczynek mniej.
5. Jeżeli widzisz kogoś odpoczywającego, pomóż mu.
6. Co masz zrobić dziś, zrób pojutrze, będziesz miał dwa dni wolnego.
7. Jeżeli czegoś nie możesz zrobić, pozwól by zrobili to inni.
8. Nadmiar odpoczynku nigdy nikogo nie doprowadził do śmierci.
9. Kiedy ogarnie cię zapał do pracy, usiądź i poczekaj aż ci przejdzie.
10. Praca uszlachetnia, lenistwo uszczęśliwia.

– Ballada o Doomie

Doomie! Gierko moja! Ty jesteś jak rzeźnia!
Ile cię trzeba cenić, ten tylko się dowie, kto w ciebie rżnął.
Dziś brutalność twą w całej ozdobie widzę i ignoruję, bo se gram na tobie.
Panno śnięta, co labirynty skrywasz wraz z ich ciemnym ludem,
mnie nieśmiertelnością do gry powróciłaś cudem.
Gdy od płaczacej matki pod giwery opiekę ofiarowany, zakrwawioną podniosłem powiekę.
I zaraz mogłem do twych bunkrów progu iść na następny poziom denerwować wrogów.
Wtem! Rakieta mą głowę urwała i padłem jak trusia co w łeb oberwała.
Tymczasem przenoś me szczątki po ścianach rozbryźnione,
do tych cudownych bunkrów twym jasnym światłem rozświetlonych,
do tych ścian obryzganych flakiem rozmaitem,
karminowych posoką, obwieszonych trupem.
A wszystko ogrodzone murem, jakby miedzą,
Na której z rzadka ciche sępy siedzą.

rys. Michał Śledziński

Sprzedaż Wysyłkowa TOMsoft Gier Komputerowych

ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
☎(0-22) 773-19-82

Termin realizacji:
TYLKO 5 DNI !!!
OKAZJA !

NISKIE CENY

PRZEDSTAWIAMY KILKA WYBRANYCH GIER:

	Ceny w zł.
IBM PC	
BC Races	51.00
Colonization PL	84.00
Dawn Patrol	97.00
Flight of the Amazon Queen	**72.00**
Genesia	50.00
Hanniball	45.00
Harpoon II	**78.00**
Ishar II	37.00
KA-50 Hokum PL.	84.00
Klik and Play PL	84.00
Liga Polska Manager 95	**37.00**
Magic Carpet	84.00
Ortografia Pro	20.00
Retribution	95.00
Robinson's Requiem	56.00
Soccer Kid	45.00
Soltys	**34.00**
Storm Master	29.00
Teenagent	**47.00**
Terror from the Deep (Ufo II)	84.00
Word Translator	143.00
IBM PC-CD ROM	
3D Atlas	**143.00**
Battle Beast	174.00
Bioforge	105.00
Civil War	100.00
Command & Conquer	☎
Dark Forces	180.00
Discworld	100.00
Flight Unlimited	184.00
Full Throttle	**180.00**
Hell	100.00
Hi-Octane	132.00
Jagged Allance	174.00
Micro Machines II Turbo Tourn.	154.00
Pitfall (Windows '95)	174.00
Primal Rage	**118.00**
Psycho Pinball	164.00
Slipstream 5000	83.00
Star Trek: The Next Generation	**163.00**
Strip Poker Pro	130.00
Super Street Fighter II Turbo	**94.00**
U.S. Navy Fighter	100.00
Wing Fighter	69.00
Woodruff	173.00
AMIGA	
Alien Breed 3D (A1200)	☎
Campaigh II	87.00
Cannon Fodder II	59.00
Crystal Dragon	50.00
Cytadela	**41.00**
Doman	**33.00**
Football Glory	45.00
Gloom (A1200)	☎
Gloom Deluxe	☎
Ishar II	37.00
Kajko i Kokosz	**37.00**
Lamborghini	41.00
Liga Polska Manager	**19.00**
Pole Walki	22.00
Speedway Manager II	23.00
Storm Master	29.00
Super Memo 3.0	**48.00**
Super Skidmarks	40.00
CD-32	
Alien Breed 3D	☎
Alien Breed Tower Assault	79.00
Dennis	56.00
Fears	☎
Gloom	**71.00**
Gloom II	☎
Grolier Encyklopedia	88.00
Guardian	45.00
Gunship 2000	**137.00**
Jet Strike	66.00
Liberation	49.00
Litil Divil	133.00
Microcosm	67.00
Morph	30.00
Pinball Illusions	**155.00**
Pirates Gold	113.00
Premiere & Buba'n Stix	**30.00**
Rise of the Robots	95.00
Subwar 2050	**93.00**
Super Skidmarks	68.00
Syndicate & Alfred Chicken	167.00
Top Gear II	130.00
Ufo Enemy Unknow	**83.00**
Ultimate Body Blows	50.00
Video Creator	118.00

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem.

Posiadamy w sprzedaży całość oprogramowania znajdującego się na polskim rynku, w tym także oprogramowanie użytkowe, napędy CD-ROM, karty muzyczne, karty graficzne.

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.

Przesyłka płatna przy odbiorze (+koszty wysyłki).

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie lub telefonicznie pod numerem (0-22) 773-19-82.

POSIADAMY W SPRZEDAŻY WSZYSTKIE WARTOŚCIOWE GRY I PROGRAMY EDUKACYJNE DOSTĘPNE W POLSCE * PROWADZIMY SPRZEDAŻ DETALICZNĄ I HURTOWĄ * ABY OTRZYMAĆ SZCZEGÓŁOWY SPIS PRZYŚLIJ ZAADRESOWANĄ KOPERTĘ ZWROTNĄ I INFORMACJE O TYPIE POSIADANEGO KOMPUTERA * NAWIĄŻEMY WSPÓŁPRACĘ Z AUTORAMI GIER I DYSTRYBUTORAMI PROGRAMÓW * PRZY ZAMÓWIENIACH WYSYŁKOWYCH (LIST, TELEFON, FAX) NALEŻY DOLICZYĆ KOSZTY WYSYŁKI * ZAPRASZAMY DO NASZEGO SKLEPU FIRMOWEGO W WARSZAWIE PRZY ULICY GEN. ABRAHAMA 4 OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU OD 10.00 DO 18.00

PRZEDSTAWIONA OFERTA TO ZALEDWIE FRAGMENT TEGO CO POSIADAMY ...

MIRAGE SOFTWARE
03–982 Warszawa, Gen. Abrahama 4
tel.(22) 671 7777, fax (22) 671 7622
e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl

PC CD ROM

AIV NETWORK$	*ekonomiczna, hit!*	**128.00**
ALONE IN THE DARK	*przygodowa*	43.00
ALONE IN THE DARK 2	*przygodowa*	73.00
ALONE IN THE DARK 3	*przygodowa*	**97.00**
ARMORED FIST	*symulacyjna*	**61.00**
ASTERIX	*planszowo–przygodowa*	**135.00**
BC RACERS	*śmieszne wyścigi*	60.00
BIG RED ADVENTURE	*przygodowa*	69.00
BIOFORGE	*przygodowa*	109.00
BUREAU 13	*przygodowa*	85.00
CIVIL WAR	*strategiczna*	100.00
CHAOS CONTROL	*strzelanina*	**135.00**
COMANCHE	*symulacja*	**61.00**
COMAND & CONQUER	*2CD, hit!*	**145.00**
COMBAT AIR PATROL	*symulacyjna*	**134.00**
CRIME PATROL	*filmowa strzelanina*	99.00
DARK FORCE	*przygodowa 3-D*	**183.00**
DAWN PATROL	*symulacja*	105.00
DEADALUS ENCOUNTER	*film*	**134.00**
DISCWORLD	*przygodowa*	103.00
DR DRAGO'S MADCAP CHASE		**129.00**
DRUG WARS	*filmowa strzelanina*	99.00
DUNGEON MASTER 2	*role playing*	**139.00**
ECSTATICA	*przygodowa*	79.00
ENCORE	*3 gry, przygoda, symulacja*	**47.00**
FADE TO BLACK	*przygodowa*	**134.00**
FIGHTER WING	*symulacyjna*	69.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	*przyg.*	**90.00**
FLIGHT UNLIMITED	*symulacja*	**183.00**
FORTRESS OF DR. RADIAKI	*strzel.*	73.00
FULL THROTTLE	*przygodowa, hit!*	**183.00**
FX FIGHTER	*walki virtualne*	**168.00**
GUILTY	*przygodowa*	85.00
HAMMER OF THE GODS	*role playing*	**91.00**
HEIMDALL 2	*przygodowa 3-D*	47.00
HELL	*przygodowa*	103.00
HI–OCTANE	*zręcznościowa*	134.00
INFERNO	*symulacja kosmiczna*	**145.00**
INFERNO SPEC.	*+metal box, T-shirt*	**170.00**
KASPAROW/BRIDGE	*szachy+bridge*	48.00
KLIK & PLAY	*(PL) do robienia gier*	**109.00**
KOSHAN CONSPIRACY	*przygoda*	**Tel.**
LAST BOUNTY HUNTER	*film. strzel.*	98.00
LITTLE BIG ADVENTURE	*przygod.*	103.00
LOST EDEN	*przygodowa*	**134.00**
MAGIC CARPET	*przygodowa*	109.00
MAGIC CARPET HIDDEN WORLDS		67.00
MAGIC CARPET 2	*nowa wersja*	**134.00**
MEGA RACE	*wyścigi*	55.00
NEED FOR SPEED	*samochody, hit!*	**134.00**
PERFECT GOLF	*filmowy golf*	100.00
PHANTASMAGORIA	*horror–przyg.*	**195.00**
PRIMAL RAGE	*walki dinozaurów*	**119.00**
PRISONER OF ICE	*przygodowa, hit!*	**128.00**
PRIVATEER	*kosmiczna*	48.00
PYROTECHNICA	*symulacja*	91.00
QUARANTINE	*strzelanina 3-D*	79.00
RISE OF THE ROBOTS	*walki 3-D*	103.00
SCOTTISH OPEN	*virtualny golf*	**70.00**
SLAM CITY	*Pentium koszykówka 4CD*	**175.00**
SLIPSTREAM 5000	*strzelanina*	**85.00**
SPACE PIRATES	*film strzelanina*	99.00
STRIKER '95	*piłka nożna*	132.00
STRIP POKER PRO	*film 18 lat*	**135.00**
SUPER STREET FIGHTER II TURBO		97.00
SUPER STRIKE COMMANDER 2		48.00
SYSTEM SHOCK	*role playing*	103.00
TERMINAL VELOCITY	*strzel. 3-D*	**134.00**
TFX	*symulator lotniczy, super cena!*	**115.00**
THE LAST DYNASTY	*przygodowa*	**168.00**
UNDER A KILLING MOON	*przyg.*	165.00
UNIVERSE	*przygodowa*	47.00
VIRTUA CHESS	*super szachy*	**135.00**
VIRTUAL POOL	*bilard stołowy*	158.00
WING COMMANDER 2	*kosmos*	48.00
WING COMMANDER ARMADA		67.00
WOLFPACK	*symulacja*	54.00

AMIGA

ALIEN BREED 3D	*A1200, "Doom"*	**Tel.**
AMERICAN POKER	*karciana 18 lat*	9.50
BATTLESTORM	*strzelanina*	19.00
BANSHEE	*A1200, strzelanina*	52.00
BARBARIAN	bijatyki	14.50
BMX SIMULATOR	*jazda na BMX–ie*	10.00
BRUTAL FOOTBALL	*sportowa*	**29.50**
BRAIN FODDER	*edukacyjny 5-D*	**29.50**
BURNTIME	*strategiczna*	**39.50**
CANNON FODDER 2	*strzelanina*	61.00
CO DO GROSZA	*jak Monopoly*	25.00
CRAZY CARS 2	*wyścigi*	19.00
CRYSTALS OF ARBOREA	*role play.*	**24.00**
CYBERFORCE	*przygodowa*	**29.50**
CYTADELA	*strzelanina 3–D*	**39.50**
DAN WILDER	*przygodowa 3-D*	**21.00**
DAWN PATROL	*symulacyjna*	89.00
DOMAN	*walki barbarzyńców*	**34.00**
DRAGONSTONE	*role playing*	51.00
DREAMWEB	*strategiczna*	89.00
ENERGY MOVER	*logiczna*	34.00
EKSPERYMENT DELFIN	*przygodowa*	34.00
EPIC	*symulator kosmiczny*	**24.00**
*FOOTBALL GLORY	*piłka nożna*	46.00
FRANKO	*bijatyka*	23.50
GATE 2 FREEDOM	*przygodowa*	**29.50**
GUARDIAN	*strzelanina*	32.00
GUNSHIP 2000	*symul. helikoptera*	24.00
*HEIMDALL 2	*przygodowa 3-D*	**47.00**
ISHAR 2	*role playing*	**39.00**
JAGUAR XJ220	*wyścigi*	24.00
JAMES POND 3	*A1200, platformowa*	**30.00**
JANOSIK	*platformowa*	10.00
JURAJSKI SEN	*platformowa*	**21.00**
KAJKO I KOKOSZ	*przygodowa*	39.00
KNIGHTS OF THE SKY	*symulacyjna*	24.00
KRĘTACZ	*logiczna*	14.00
LAMBORGHINI	*wyścigi, też dla 2*	**39.00**
LAST SOLDIER	*platformowa*	14.00
LIGA POLSKA MANAGER	*manager*	**21.00**
LOST IN MINE	*logiczna*	**30.00**
MAGICZNA KSIĘGA	*przygodowa*	24.00
MANCHESTER PLC	*piłka + manager*	36.00
MENTOR	przgodowa	35.00
METAL MUTANT	*zręcznościowa*	**24.00**
MISJA HAROLDA	*przygodowa, 10*D*	**Tel.**
MORPH	*A1200, platformowa*	39.00
MORTAL KOMBAT 2	*nawalanka*	**99.00**
ORTOGRAF	*słownik ortograficzny*	14.00
PECHOWY PREZENT	*przygodowa*	**29.50**
PINKIE	*platformowa*	**30.00**
POLE WALKI	*strategiczna*	**21.00**
POLTERGEIST	*"mówiona" przygodowa*	**29.50**
PROJECT BATTLEFIELD	*strzel. 3–D*	**26.00**
*ROBINSON'S REQUIEM	*role playing*	52.00
ROOSTER	*zręcznościowa*	14.00
ROOSTER 2	*zręcznościowa*	18.00
*SABRE TEAM	*strategiczna*	39.00
SKELETON KREW	*A1200, strzelanina*	**39.50**
SKI SYMULATOR	*jazda na nartach*	10.00
*SOCCER KID	*zręcznościowa*	41.00
SPEEDWAY MANAGER 2	*manager*	**24.00**
STARBLADE	*przygodowa*	**24.00**
STREET HASSLE	*nawalanka*	11.00
***SUPER SKIDMARKS**	*mini wyścigi*	**41.00**
SYNDICATE	*strategiczna*	58.00
TAEKWONDO MASTER	*A1200*	**28.00**
THE GAMES	*olimpiada*	**24.00**
***THEME PARK**	*strategiczna*	**79.00**
TRAPS'N'TREASURES	*platformowa*	**29.50**
UFO: ENEMY UNKNOWN	*A1200*	67.00
UNIVERSE	*przygodowa*	**47.00**
VITAL LIGHT	*zręcznościowa*	**38.00**
WILD CUP SOCCER	*sportowa*	38.00
WIZKID	*platformowa*	24.00
WOLFCHILD	*platformowa*	19.00

* *program posiada specjalną wersję dla A1200*

IBM PC

7 DNI 7 NOCY	*przygodowa pol.*	**Tel.**
ARMORED FIST	*symulacyjna*	**61.00**
BATTLESTORM	*strzelanina*	19.00
BATMAN RETURNS	*przygodowa*	70.00
BC RACERS	*śmieszne wyścigi*	**52.00**
BRUTAL FOOTBALL	*sportowa*	**29.50**
BUREAU 13	*przygodowa*	85.00
BURNTIME	*strategiczna*	**39.50**
CAMAPIGN 2	*strategiczna*	99.00
CANNON FODER 2	*strzelanina*	**61.00**
COLONIZATION	*strategiczna*	85.00
COMMANCHE	*symulacyjna*	61.00
CRAZY CARS 2	*wyścigi*	19.00
CRYSTALS OF ARBOREA	*role play.*	**24.00**
CUCKOO ZOO (PL)	*dla dzieci*	67.00
DAWN PATROL	*symulacyjna*	99.00
EPIC	*symulacja kosmiczna*	**27.00**
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	*przyg.*	**75.00**
FOOTBALL GLORY	*piłka nożna*	**51.00**
FRONT LINES	*strategiczna*	**58.00**
GRAND PRIX UNLIMITED	*wyścigi*	**29.50**
GUILTY	*przygodowa*	85.00
HAND OF FATE (PL)	*przygodowa*	67.00
HANNIBAL (PL)	*strategiczna*	**46.00**
HEIMDALL 2	*przygodowa 3-D*	47.00
HIGH SEAS TRADER	*strategiczna*	**58.00**
HISTORIA POLSKI	*edukacyjny*	28.00
INFERNO	*symulacyjna kosmiczna*	**145.00**
INFERNO SPEC.	*+metal box, T-shirt*	**170.00**
ISHAR 2	*role playing*	**39.00**
KA–50 HOKUM	*symulacyjna*	85.00
KAJKO I KOKOSZ	*przygodowa*	**49.50**
KLIK & PLAY	*tworzenie gier*	85.00
KOSMOS	*ekonomiczno–strategiczna*	**36.00**
LAMBORGHINI	*wyścigi też dla 2*	39.00
LIGA POLSKA MANAGER '95	*manag.*	**39.00**
LOW BLOW	*boks*	**29.50**
MANCHESTER PLC	*piłka+manager*	36.00
MAGIC CARPET	*przygodowa*	85.00
METAL MUTANT	*strzelanina*	**24.00**
OPERATION BODYCOUNT	*3-D*	**42.00**
OPERATION COMBAT 2	*strategiczna*	24.00
ORTOGRAFIA PRO	*edukacyjny*	**19.00**
PIOTRKÓW	*strategiczna*	42.00
ROBINSON'S REQUIEM	*role playing*	**57.00**
ROOSTER	*zręcznościowa*	**29.50**
SABRE TEAM	*strategia, komandosi*	46.00
SCOTTISH OPEN	*virualny golf*	**57.00**
SOŁTYS	*przygodowa*	36.00
SPY MASTER	*przygodowa*	23.50
STARBLADE	*przygodowa*	**24.00**
STORM MASTER	*strategiczna*	**29.50**
SUBWAR 2050 (PL)	*symulacyjna*	79.00
SYNDICATE (PL)	*strategiczna*	69.00
SYSTEM SHOCK (PL)	*role playing*	103.00
TEENAGENT	*przygodowa pol.*	**49.00**
TFX	*symulator lotniczy*	**115.00**
THE GAMES	*olimpiada*	**23.50**
THEME PARK	*strategiczna*	79.00
UNCOVER IT	*arkanoid 18 lat*	23.50
UNIVERSE	*przygodowa*	**47.00**
WOLFPACK	symulacyjna	46.00
WORLD CUP YEAR '94	*4 piłki*	89.00
X–COM: TERROR Z GĘBIN (PL)		**85.00**

CD 32

ALIEN BREED 3D	*"Doom", hit!*	**Tel.**
ATR	*mini wyścigi terenowe*	74.00
BANSHEE	*strzelanina*	57.00
BIG SIX	*6 gier z serii "Dizzy"*	61.00
BUBBA'N'STIX	*platformowa*	**18.00**
CHUCK ROCK	*platformowa*	**18.00**
CHUCK ROCK 2	*platformowa*	**18.00**
DRAGONSTONE	*przygodowa*	50.00
FLY HARDER	*strzelanina*	50.00
GLOOM	*strzelanina 3-D*	**73.00**
GUARDIAN	*strzelanina*	**46.00**
KID CHAOS	*platformowa*	**39.00**
KINGPIN	*kręgle*	51.00
PREMIERE	*platformowa*	**16.00**
RISE OF THE ROBOTS	*nawalanka*	**95.00**
ROADKILL	*zręcznościowa*	**51.00**
SKELETON KREW	*strzelanina*	**39.00**
SOCCER SUPERSTAR	*piłka nożna*	58.00
SUPER STARDUST	*strzelanina*	79.50
SUPERFROG	*platformowa*	53.50
SUPERSKIDMARKS	*wyścigi*	**70.00**
UNIVERSE	*przygodowa*	62.00
VITAL LIGHT	*zręcznościowa*	**24.00**

COMMODORE 64

DRIP	*platformowa*	**7.00**
DR MAD	*przygodowa*	**7.00**
DROID	*strzelanina*	7.00
ETERNAL	*przygodowa*	**7.00**
FANTASTIC SOCCER	*piłka nożna*	**7.00**
FOOTBALL MANAGER 3	*manager*	**9.50**
GWIEZDNY MANAGER	*manager*	**7.00**
KACPER	*platformowa*	**7.00**
KOLONY	*strategiczna*	7.00
KRAKOUT	*zręcznościowa*	7.00
MANAGER PIŁKARSKI	*manager*	**7.00**
MONSTRUM	*platformowa*	**7.00**
NAJEMNIK I i II	*zręcznościowe*	7.00
ROCKSTAR	*2 kasety, manager*	**8.50**
SKY HIGH STUNTMAN	*zręcznościowa*	**7.00**
WŁADCA	*strategiczna*	**7.00**
WŁADCY CIEMNOŚCI	*przygodowa*	7.00
ZAMCZYSKO	*przygodowa*	**8.50**

ATARI XE

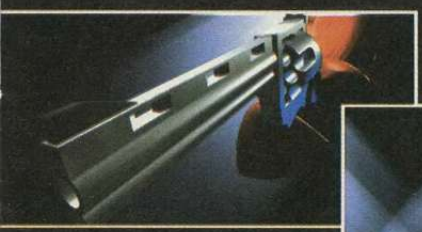
AROUND THE PLANET	*przygodowa*	7.00
ARTEFAKT PRZODKÓW	*przygodowa*	7.00
CRYPTS OF EGYPT	*zręcznościowa*	**7.00**
CYBORG	*zręcznościowo–logiczna*	7.00
DROGA WOJOWNIKA	*zręcznościowa*	7.00
FANTASTIC SOCCER	*piłka nożna*	**7.00**
INNY ŚWIAT	*role playing*	**7.00**
JASKINIOWIEC	*zręcznościowa*	7.00
KSIĄŻĘ	*strategiczna*	7.00
MIECZE VALDGIRA 2	*przygodowa*	7.00
NAJEMNIK 2	*zręcznościowa*	7.00
PHANTOM	*przygodowa*	**7.00**
PIŁKARSKI POKER	*manager*	**7.00**
PYRAMID	*platformowa*	7.00
ROCKMAN	*zręcznościowa*	**7.00**
STARBALL	*zręcznościowa*	7.00
WŁADCA	*strategiczna*	**7.00**

JAGUAR™
64–BIT MULTIMEDIA SYSTEM
765.– zł
Cena detaliczna zawiera podatek VAT!

OD LISTOPADA !
wiele nowych programów, a także:
NOWE CENY NA JAGUARA
CD-ROM Z PAKIETEM 4 GIER ZA JEDYNE 630.00 zł
NOWE CENY NA PROGRAMY
CARTRIDGE JUŻ OD 79.50 zł
WIELE NOWOŚCI
JAGLINK, MEMORY TRACKCART

Nasz szósty już, listopadowy Cover Disk zawiera demo nowej, rewelacyjnej gry WORMS. Według opinii growych specjalistów, WORMS mają szansę stać się jedną z gier wszechczasów – taką, którą jednym tchem wymienia się przy tytułach takich jak TETRIS, LEMMINGS i DOOM.

WORMS ukaże się na wszystkie możliwe platformy, a mianowicie: Amiga 500, Amiga 1200, CD32, PC, PC CD-ROM, PC Windows, Mac, Mac CD-ROM, SNES, GameBoy, SEGA MegaDrive, SEGA Saturn, Sony PlayStation, Atari Jaguar, Philips CD-i. Dzięki ścisłej współpracy na linii Redakcja-Mirage-Ocean-Team 17, możecie pograć w pełni funkcjonalną wersję WORMS na PC. W stosunku do pełnej gry, która ma ukazać się na początku grudnia, nasze demo zawiera tylko jeden level oraz nie zawiera m.in. intro i opcji gry przez modem/sieć.



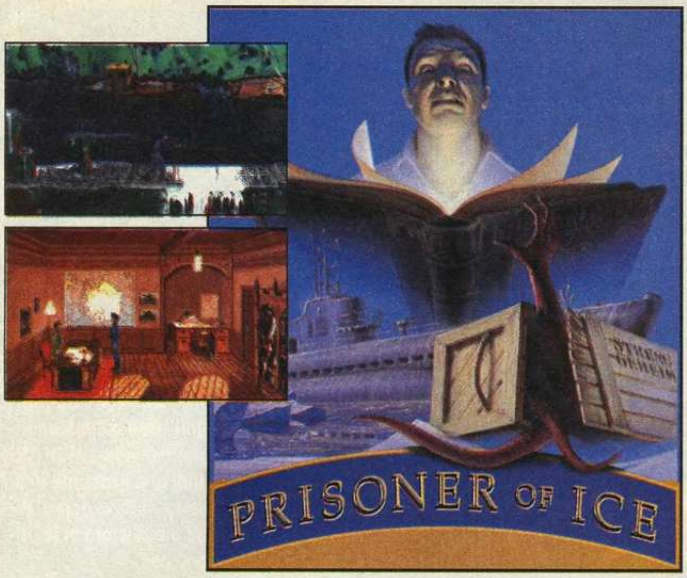
Gra jest bardzo prosta, a zarazem niezwykle wciągająca. Mówiąc w skrócie, znajdujemy się w krainie Robali, które to Robale zachowują się zupełnie jak ludzie. Dotyczy to przede wszystkim ich wzajemnej nienawiści, która każe im wyniszczać swych współplemieńców aż do ostatniego pozostałego na placu boju. Robale podobnie jak ludzie dysponują ogromnym arsenałem wszelakiej broni, ale w przeciwieństwie do nas, wcale nie wahają się jej używać. Na tym właśnie polega gra – pokierować plutonami uzbrojonych Robali walczących o przetrwanie. Szkoda zbędnych słów: klawisze kursora poruszają Robalem i pozwalają na celowanie, ENTER to strzał. Myszą przesuwa się scenerię (megaszybki scroll). Reszta jak w SCORCH'u – przycelować i BUUM! Ale mimo pozorów, jest w tym niejedna kropla strategii, ale o tym przekonacie się sami. Nie chcemy zbytnio psuć zabawy, ani też wyprzedzać opisu, który opublikujemy w jednym z najbliższych numerów.

■ ■ ■

P.S. Cover Disk można zamówić telefonicznie lub listownie w firmie Mirage, 03-582 Warszawa, ul. Abrahama 4, tel. (0-22) 671-77-77. Cena: 5,- zł, zawiera koszty przesyłki pocztowej.

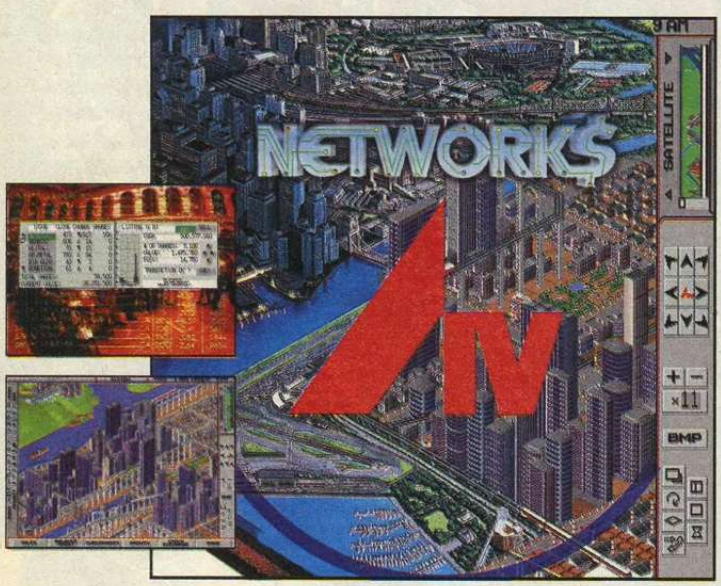
Worm'owej Zabawy!

numer 6



PRISONER OF ICE

- Niesamowita przygoda w niezwykłej oprawie graficznej rozgrywana w mrocznym świecie Lovecrafta
- Możesz stanąć twarzą w twarz z nieznanym, odkryć niezwykłe miejsca i zwyczaje
- Perfekcyjna grafika z ponad 150 lokacjami, wspaniała, nastrojowa muzyka
- Ponad 40 postaci animowanych metodą rotoskopingu 3D, ponad 60 000 klatek animacji



AIV NETWORK$

- Czeka na ciebie posada dyrektora zarządzającego trzeciej co do wielkości korporacji na świecie
- Budowanie, kupno i rozwój projektów, organizacja, negocjacje, inwestycje, zmiany, przewidywanie zdarzeń, przejmowanie innych firm
- Trzęsienia ziemi, pożary, terroryści oraz wiele innych czynników, które mogą spowodować panikę inwestorów
- Twoim celem jest sukces

Wyłączny dystrybutor w Polsce:

Mirage Software
03-582 Warszawa
ul. gen. Abrahama 4
tel. (0-22) 671-77-77
fax (0-22) 671-76-22

MIRAGE SOFTWARE

Jak zwykle polityka i pieniądze pomieszały ludziom w głowach. Jest rok 1999, przed ludzkością stanął wybór: grabić środowisko naturalne dalej, czy też powstrzymać postępującą degradację. Ponieważ ludzie nie mieli wyboru, poszli drogą wyrzeczeń. Były jednak wyjątki, a jednym z nich – Ecliptico. Osobnik ten wykazywał szczególne zamiłowanie do łamania wszelkich nakazów i zakazów. W szczególności upatrzył sobie niszczanie powłoki ozonowej – dorabiał sie na emitowaniu dwutlenku węgla ze swoich fabryk oraz na wycinaniu tlenodajnych lasów równikowych.

Byli też ludzie, którzy myśleli o wynalezieniu tańszego źródła energii. Zenith Research skupiał takich właśnie zapaleńców. Gdy opracowano w końcu magiczną formułę nowej energii (fusion power), Ecliptico dowiedział się o tym i oczywiście wykradł ją dla własnych celów. Zenith wszakże, poza poszukiwaniem nowych źródeł energii, prowadził także prace nad nowymi broniami. Ta robota była ściśle tajna i wykonywana dla rządu w zamian za specjalne datki finansowe. Jedną z nowo wynalezionych broni był Zeewolf.

ZEEWOLF został wydany przez BINARY ASYLUM – młodą, dobrze zapowiadającą się firmę, która ma duże szanse zająć miejsce innych firm, które wycofały się z rynku Amigi. ZEEWOLF jest grą dość specyficzną – cała grafika wykonana jest wektorowo, co na Amidze w dziedzinie strzelanin jest rzadkością. Skąd moje zdziwienie? Ano stąd, iż Amiga przy tak niewielkiej mocy obliczeniowej zdolna jest przeliczyć spory kawałek grafiki (to trzeba zobaczyć). Oczywiście nie ma róży bez kolców, a to oznacza, iż na Amidze 500/600 widoczne będzie dość denerwujące spowolnienie. Natomiast na A1200 prawie wszystko działa płynnie.

Muzyka średnio zachwyca. Najciekawsza z całego ZEEWOLF jest fabuła. Autorzy na jednej dyskietce pomieścili 32 misje o rosnącej skali trudności. Przejście każdej z misji zależy w dużym stopniu od znajomości angielskiego, czy też paru innych języków, w których zapisany jest plan każdej z nich. Misje skonstruowane są wieloetapowo co oznacza, że podczas każdej z nich musisz wypełnić parę często skomplikowanych manewrów.

Cele ataku są bardzo zróżnicowane: od zwykłych działek poprzez czołgi, łodzie, aż do helikopterów. Na tę całą kupę złomu masz tylko trzy rodzaje broni. Działko jest dość skuteczne ale trzeba się przy nim napracować, aby coś ustrzelić. Rakiety to prawie to samo co działko

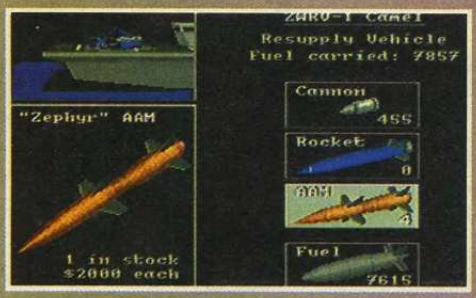
BINARY ASYLUM'94

1MB AMIGA

AMIGA 1

STRZELANINA

75% Grafika
75% Dźwięk
90% Miodność
69,50 Cena w zł. zawiera VAT



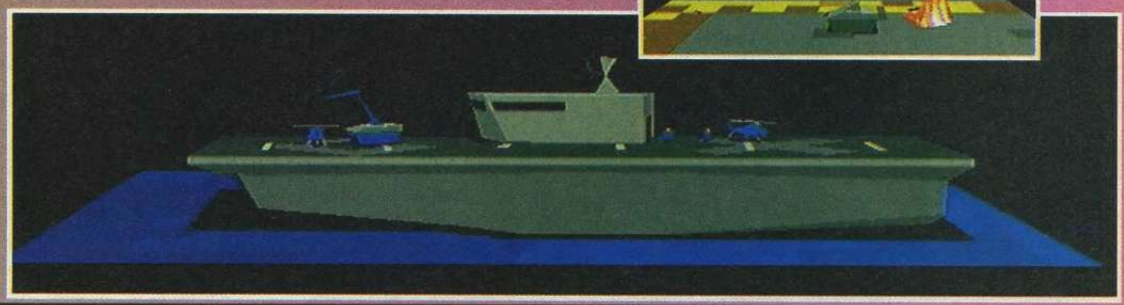
ZEEWOLF

Wielu z was pomyśli sobie, że w takiej strzelaninie nie ma ani trochę myślenia, no i będziecie w błędzie. Jeżeli ktokolwiek z was chce przejść 32 misje, to będzie musiał się wykazać dużą dozą inwencji. Jeżeli ktoś uważa, że aby rozwalić zwykłą wyrzutnię rakiet wystarczy lecieć na nią i używać działka, to się myli. Rozwiązaniem będzie tu krążenie nad celem i ciągły ostrzał – efekt murowany. Oczywiście można powiedzieć, że ile rodzajów celów w grze, tyle taktyk. Aby odnieść w grze sukces potrzebne będą: dobra zręczność, refleks i rozum. Z całą pewnością ZEEWOLF jest grą wartą uwagi, jeżeli pragniesz oderwać się od ziemi i otaczającej cię rzeczywistości.

G1200

Autoryzowany dystrybutor:
MarkSoft

tyle, że o znacznie większej mocy. Druga wersja rakiet „Zephyr" jest znacznie bardziej przyjemna w użyciu, nic nie trzeba mierzyć, rakieta naprowadza się automatycznie. Gdy amunicja zacznie ci się kończyć, to pofatyguj się na statek, gdzie specjalny wysięgnik zaopatrzy cię w wybuchowe zabawki oraz paliwo.



CMR DIGITAL
SALON GIER KOMPUTEROWYCH
WARSZAWA
ALEJE
JEROZOLIMSKIE 2
TEL. (022) 27-87-73
CD-ROM
CD32
PC 3,5
JAGUAR
AMIGA
OTWARTY
PON. – SOB. 8-20
NIEDZ. 10-17
NAJNOWSZE HITY RYNKU GIER NA ŚWIECIE DORADZIMY ZAKUP POKAŻEMY JAK ZAINSTALOWAĆ

MISJA HAROLDA

BAGAŻNIK

SZPADEL

Miesiąc temu pożegnaliśmy Harolda, kiedy właśnie wydostał się na wolność z niegościnnych murów więzienia...

Po rozgrzebaniu ziemi kluczem i przeciśnięciu się przez podkop, z powrotem znajdziesz się w znajomym magazynie. Tym razem już nikt nie blokuje wyjścia na stację metra. Pokonwersuj z żołnierzem. Niestety, nie uda ci się zdobyć posady szpicla – wymagane są do tego dokumenty. Bardziej pomocny okaże się dziadek kanałowy – udzieli informacji o panującym reżimie oraz otworzy przejście do kanałów.

Udaj się w lewo. W pewnym momencie drogę zagrodzi masywna krata. Podnieś leżącego buraka i pójdź w prawo. Tuż przed końcem tunelu wyłowisz ze ścieków skrzynkę. Na końcu korytarza postaw ją na ziemi i umieść w środku warzywo. Na chwilkę wyjdź z pomieszczenia, a kiedy do niego wrócisz, w klatce będzie siedział dorodny szczur. Wpuść go w rurę. Po chwili wyleci z niej dymiący granat. Przy jego pomocy pozbędziesz się kraty blokującej przejście.

Udaj się przed bar. Z rosnącej tam winorośli zerwij dorodną kiść. Swój wzrok skieruj ku stojącej pod drzwiami przedstawicielce płci pięknej. Już po chwili rozmowy wyjdzie na jaw smutna prawda – nie zgadza się ona na żadne udzielanie kredytów. Nie ma zamiaru także pośredniczyć w handlu bronią. Gotowa jest natomiast rozstać się ze swoją fiolką perfum – i o to chodziło! Wejdź do baru. Możesz zaznajomić się z atrakcjami jednej z tutejszych rozrywek – plakatem wirtualnym.

Jesteś wewnątrz plakatu. Podnieś jeden z kamieni oraz kraba. Kamień wrzuć do kałuży – przyciągnie to uwagę Pożeracza Bajtów. Kiedy będzie zajęty, zabierz mu solniczkę. Następnie wejdź na ostrygę i posól ją – dzięki sile odrzutu znajdziesz się na skalnej półce kilka metrów wyżej. Zatkaj krabem trąbę słonia i zejdź na ziemię – droga przez paszczę stoi otworem. Bogatszy o solniczkę lądujesz ponownie w barze.

Teraz przejdź trzy plansze w prawo – dojdziesz pod Pomnik Procesora. Tutaj wyciągnij z krzaków garnek i udaj się do wyjścia z kanałów – tutaj możesz wypełnić go szlamem. Dodaj perfumy, sól oraz winogrona – powstała mikstura jest w stanie zwalić z nóg nawet najwytrwalszego weterana barowych rozgrywek. Sprawdź jej działanie na pijaczku siedzącym pod pomnikiem. Skutek okaże się nieco silniejszy od zamierzonego – liczba Pikseli we wszechsystemie zmniejszy się o jeden. Przeszukaj zwłoki – powinieneś znaleźć fragment odzieży oraz kennkartę. Idź na stację metra.

Porozmawiaj ze znajomym żołnierzem i zaproponuj mu swoje usługi w charakterze szpicla. Po potwierdzeniu swej lojalności dowodem tożsamości otrzymasz specjalną odznakę. Nadszedł czas, aby przyjrzeć się klienteli w barze.

Znajdziesz tutaj dwie osoby. Jedną z nich jest córka uwięzionego prezydenta. Niestety, z powodu otaczającego cię zapachu, nie jest ona zbytnio skłonna do konwersacji. Drugi gość natomiast to właściciel pobliskiej łaźni, chwilowo zamkniętej. Gdybyś dysponował gotówką, to być może uczyniłby dla ciebie wyjątek... Porozmawiaj z nim o interesach. Okazuje się, że pan biznesmen jest byłym przemytnikiem! Oj, powinien uważać co wygaduje przy obcych. Postrasz go odznaką konfidenta, a klucz do łaźni trafi w twoje ręce.

Zaraz po wejściu do budynku zostaniesz aresztowany po zarzutem współpracy z wrogiem i chwilowo osadzony w... ubikacji. Na szczęście po chwili pojawi się twój holograficzny znajomy z ruchu oporu, tym razem we własnej osobie. Okazuje się, że zostałeś schwytany przez konkurującą z nimi organizację wywrotową. Chwilę po uwolnieniu cię z więzów pojawi się agent owej przeciwnej organizacji. No cóż, jak widać Piksele o przeciwnych zapatrywaniach politycznych niezbyt za sobą przepadają. Przeszukaj zbroczone binarną krwią ciało bojownika FNS – znajdziesz kluczyki. Wyjdź na zewnątrz i udaj się do warsztatu. Podnieś deskę i porozmawiaj z duchem wisielca. Okaże się, że jest to dusza mechanika zajmującego się obsługą stojącego w hangarze statku międzysystemowego. W zamian za pochowanie jego ciała, pomoże ci on uruchomić pojazd.

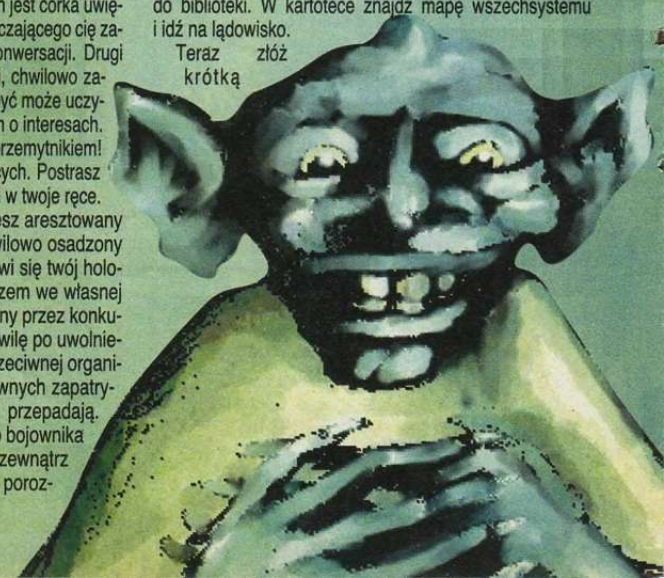
Wyjdź z warsztatu. Deskę połóż na progu i przejdź przez bramę – zostaniesz zauważony przez strażnika. Teraz szybko pobiegnij do ubikacji i wskocz do kibla. Strażnik nie widząc nikogo podejrzanego wróci na posterunek, gubiąc kartę magnetyczną. Możesz przystąpić do uruchamiania statku. Pogadaj z duchem. Najpierw sprawdź działanie karty na panelu sterowania. Coś się nie zgadza. Pokaż ją duchowi. Faktycznie, masz niewłaściwą kartę. Ponownie obejrzyj panel i podłącz odpowiednie kabelki. Teraz możesz wpisać kod odblokowujący silniki i włożyć kluczyki do stacyjki. Rozrusznik chwilę zarzęzi, silnik załapie, ekrany ożyją – czas odwiedzić inne systemy.

Najpierw udaj się do systemu graficznego. Przed wyjściem ze statku opróżnij bagażnik. Ze stojącej w porcie tablicy zdejmij szpadel. Kawałek dalej znajdziesz automat rozmieniający monety. Wyciśnij trochę kleju na otwór zwrotu pieniędzy i zaczekaj. Po chwili moneta jakiegoś nieznanego staruszka utkwi w twojej pułapce. Możesz ją wyjąć śrubokrętem. Wróć na statek. Kolejnym twym celem będzie system cmentarny.

Wykop grób w oznaczonym miejscu i złóż doń ciało mechanika. Po chwili odbędziesz ostatnią z nim rozmowę – da ci namiary na agenta ruchu oporu. Wróć do systemu graficznego. Porozmawiaj z dzieciakiem – przedstawi ci cel twojej misji we wszechsystemie – poda dostępne informacje o mitycznym czerwonym bajcie oraz nakieruje na prowadzącą do niego ścieżkę.

Teraz przenieś się do systemu bibliotecznego. W automacie na lądowisku możesz kupić hot doga. Idź do biblioteki. Niestety, jest ona chwilowo zamknięta. Na szczęście do środka można się dostać przez okienko piwniczne – należy jedynie nieco pogmerać przy nim śrubokrętem. W środku wejdź do kolejnego plakatu. Tutaj sprawa jest już nieco bardziej skomplikowana. Najpierw pobaw się dźwignią wystającą z kolumny. Ooops... Na szczęście twoje krzemowe ciało jest odporne na upadki z dużej wysokości. Teraz pogmeraj w szczelinie po drugiej stronie kolumny – wyciągniesz z niej linę. Odłóż ją na miejsce – pojawi się nad klatką z papugą. Wejdź po drabinie i przywiąż linę do klatki. Zejdź na dół i ponownie zajrzyj do szczeliny – klatka się uniesie. Zabierz papugę i przy jej pomocy ściągnij drugą drabinę. Wejdź po niej i stań nad taśmociągiem. Kiedy pojawi się na nim kolejna rzeźba, złap ją przy pomocy liny. Zejdź na dół i postaw swój posążek na zapadni. Zawołaj rzeźbiarza. Kiedy przybiegnie ratować swoje dzieło, pociągnij za dźwignię i odeślij go w niebyt. Podejdź do warsztatu i wsiądź na taśmociąg – wyjedziesz do piwnicy. Tutaj odkręć śrubokrętem zawiasy przy drzwiach – dostaniesz się do biblioteki. W kartotece znajdź mapę wszechsystemu i idź na lądowisko.

Teraz złóż krótką



MARKSOFT'95

1MB AMIGA

AMIGA 10

PRZYGODOWA

80% Grafika 75% Dźwięk 85% Miodność

51,- Cena w zł. zawiera VAT

wizytę w systemie K2/K7. Znajdują się tutaj największe złoża diamentów. Ze śmietnika wyciągnij butelkę i stłucz ją na diamentowej skale. Zabierz denko. Udaj się do systemu obserwacyjnego. Obserwator jest niezbyt skory do konwersacji. Ożywi go dopiero wzmianka o prowadzonych przez ciebie poszukiwaniach czerwonego bajtu. Niestety, przy pomocy jego teleskopu nie można odnaleźć zaginionego systemu G1. Na szczęście możesz mu pomóc – okazuje się bowiem, że denka od diamentowych butelek stanowią idealne soczewki. Posiadasz także niezbędną w poszukiwaniach mapę. Kiedy wręczysz te przedmioty naukowcowi, ustali on położenie systemu w ciągu kilku nanosekund. Udaj się tam.

Po wyjściu ze statku staniesz przed potężną bramą – otwiera się ona po podaniu właściwego hasła. W przypadku pomyłki możesz oczekiwać nieprzyjemnych sensacji ze strony komputera. Po przebrnięciu przez tę przeszkodę znajdziesz się w sali z czerwonym bajtem. Niestety, pilnujący go smok nie jest zbyt skory do współpracy. Przywiąż linę do słupka i zejdź na dół. Tutaj odkręć dopływ gazu i podpal go zapałką potartą o zawór. Po chwili wesoło przypiekany koleś wypuści słoik. Weź go i wyjdź na powierzchnię. Poleć do systemu pasterskiego. Idź na fermę. Pogadaj z owczarzem. Po raz kolejny zdajesz sobie sprawę, że brak pieniędzy nieco utrudnia rozmowy z mieszkańcami wszechsystemu. Od czego jednak masz rozum. Postrasz hodowcę wizją wilka rozszarpującego jego ukochane stadko – natychmiast pobiegnie osłaniać własną piersią swe ukochane białe kłębuszki przed chorobliwymi zapędami drapieżcy. Zabierz owczą skórę oraz patyki i przenieś się do systemu bibliotecznego.

Idź do piwnicy. Podnieś miskę, postaw ją na zlewie, odkręć kurek i zaczekaj, aż napełni się wodą. Teraz wstaw do garnka z zacierem słoik, przykryj go miską i podpal gaz. Poczekaj na zakończenie procesu destylacji. Zdemontuj urządzenie i wyjmij słoik napełniony najczystszym bimbrem. Leć do systemu G1.

Zanim wejdziesz do smoczej jamy, musisz sporządzić, zgodnie z zaleceniami najlepszych słowiańskich wieszczów, broń antysmoczą. Wypełnij więc skórę bimbrem, dorzuć hot doga i całość zaklej. Teraz połącz korpus z czterema patykami, a otrzymasz model owcy. Daj ją smokowi. Jak się okazuje, nawet jego pancerny żołądek nie jest w stanie przetrawić takiego koktajlu. Zabierz czerwony bajt i uciekaj. Udaj się do systemu graficznego.

Właścicielowi kantoru zaoferuj swój (a właściwie to kradziony) statek międzysystemowy – z radością ci sprzeda bilet na prom. Ponownie znalazłeś się w systemie Pikseli. Idź pod pałac wirusa. Strażnikowi pod bramą pokaż czerwony bajt – otworzy ci to drogę do środka. Przygotuj się na ostateczną rozgrywkę i pamiętaj – takiego najemnika jak ty nie jest w stanie skusić żadna Ciemna Strona Mocy!

Zaskoczony?

PooH

Autoryzowany dystrybutor: MarkSoft

TRAPS'n'TREASURES

Piękna mórz karaibskich nie da się wyrazić słowami, to trzeba po prostu zobaczyć. Piękne zielone wysepki – Antiqua, Barbados, Montserrat, St. Kitts i wiele innych – były od wieków natchnieniem dla pisarzy, oazą spokoju dla starzejących się milionerów, miejscem tajnych schadzek, a w przeszłości kryjówką piratów.

Dawniej nie było jednak tak wspaniale. Piraci grasujący na morzach pomiędzy Ameryką Północną a Południową grabili statki wywożące złoto z nowo odkrytego kontynentu do Europy. Jednym z najbardziej zuchwałych był Kapitan Rudobrody, który oto właśnie napadł na statek, którym przewoziłeś skarby. Ty jednak, zamiast jako kapitan stanąć w obronie ładunku, schowałeś się w kredensie – no i klops. Masz statek, ale załogi nie, zaś aby dopłynąć do najbliższej większej cywilizacji, potrzebować będziesz kolektyw marynarski. Choć przyszło ci to z dużym trudem, udało ci się pożeglować za piratem, który swoje łupy i zakładników ukrył na wyspie Diabła. Ciężko będzie się tam dostać, gdyż brzeg od wód otwartych oddzielony jest rafą koralową.

TRAPS'N'TREASURES jest jedną z najlepszych gier platformowych na Amigę. Na taką ocenę składają się grafika, muzyka i świetny scenariusz. Grę rozpoczynasz od próby dostania się przez rafę na wyspę, na której została uwięziona twoja załoga oraz ukryty skarb. Nie będzie łatwo, gdyż na twej drodze staną złośliwe zwierzątka wszelkiej maści oraz kościotrupy, zbóje i piraci. Potem jednak przed tobą staną inne problemy, jak rozwiązywanie zagadek przekładni otwierających drzwi, wydostawanie się z matni itp.

Aby przejść każdy z poziomów, musisz uwolnić wszystkich uwięzionych w klatkach marynarzy. Nie jest to jednak jedyny warunek. Musisz też zdobywać klucze do drzwi, uruchamiać zapadnie, podnosić poziom wody itp. Często stawać będziesz przed wyborem, od którego nie ma odwrotu. Oznacza to, że jeżeli popełnisz błąd otwierając jedynym kluczem nie te drzwi, to rozgrywkę będziesz musiał zacząć od nowa. I to chyba jedyny mankament tej gry. Jest jednak w T'N'T coś takiego, że po kilku minutach znowu powracasz do zmagań o chwałę i bogactwo.

Na wyspie znajdziesz wiele przedmiotów – bomby, lampy, liny, księgi meldunkowe, złoto, kompas i wiele innych. Każdy z tych przedmiotów pozwoli ci przybliżyć się do twierdzy Rudobrodego. Jednym z ważniejszych czynników decydujących o postępie w twojej podróży jest złoto, za które możesz w sklepikach nabyć jedzenie, broń, bomby itp. Pieniądze można także pomnożyć, nie inwestując lecz bawiając się w hazard z właścicielem sklepiku. W przypadku wygranej zarabiasz 100% stawki. Wiele przedmiotów ukrytych jest w dzbanach, które trzeba rozbić paroma uderzeniami, lub za skrzynkami, które trzeba przenosić. Przestawianie ich często pomoże ci dostać się do wyżej położonych platform.

Jeżeli lubisz logiczne zręcznościówki z dobrą grafiką i miło przygrywającą muzyczką, to ta gra jest idealna dla ciebie. Gwarantuję – będziesz do niej wracał przez całe tygodnie, miesiące, a może i lata (kto wie).

G1200

Autoryzowany dystrybutor: Mirage

KRISALIS'94

1MB AMIGA

AMIGA 2

ZRĘCZNOŚCIOWA

85% Grafika 80% Dźwięk 95% Miodność

95,- Cena w zł. zawiera VAT

Wszystkie screeny pochodzą z Super Dema firmy Acclaim. Wooow! Punktowane są Combosy ale jakoś mało tu krwi.

Niesamowite! Naukowcy zastanawiają się jak to możliwe – zdjęcie prosto ze snu Gulasha

MORTAL KOMBAT 3

Witam. Na samym początku zapraszam miłośników FX-FIGHTERA do KGB, gdzie znajdziecie WSZYSTKIE mi znane ciosy do tejże bijatyki, a także listing pliku, który daje możliwość gry bossem – RYGILEM.

OK. TRÓJKA JUŻ JEST. Chyba nie pochwalę się zbytnio, jeśli powiem, że JUŻ ZA MIESIĄC PEŁEN OPIS MORTAL KOMBAT 3 na PC!!! Moglibyśmy wprawdzie dać opis już teraz, ale nie byłby tak wyczerpujący i tak dokładny. Mogę wam za to śmiało powiedzieć, że MK3 to najlepsza bijatyka jaką widziały moje oczy. Jest szybka, szybsza niż MK2. Postacie są lepiej zrobione. Są punktowane COMBOS'y. Dźwięk mrozi krew w żyłach. Obok, na screenach, możecie sami się przekonać! Jedno Fatality, jedno Babality, a także trochę walki... w grudniu będzie jazda! Posłuchajcie teraz uważnie...

W październiku 1994 r. zaczęły się prace przy konwersji MK3 z automatów na PC. Konwersja, o której ED BOON (chyba wiecie kto to...) powiedział, że jest „najlepszą konwersją MORTAL KOMBAT wszechczasów". Od 13 października 1995 r. (w USA) MORTAL KOMBAT 3 jest w sprzedaży, poprzedzony największą kampanią reklamową, jaką kiedykolwiek miało mordobicie na PC.

Czego można się więc spodziewać?

1. Nawet siedem poziomów scrollingu w tłach – wszystko to samo, co w wersji automatowej. Wszystkie animacje, np. latające śmiecie, jakieś kamienie i pioruny. Do tej pory mordobicia na PC posiadały po jednym scrollu w tle.

2. Nowy patent „multiplayer", a mianowicie możliwość gry w sieci!!!

3. „Inteligencja" komputera działa z taką samą szybkością jak na automatach. Zatem nawet na wolniejszych komputerach gra nie zwalnia w drastyczny sposób.

4. Jeśli posiadasz 8 MB pamięci, gra nie zatrzymuje się podczas morphingu SHANG TSUNGA w innych zawodników.

5. Walka działa w trybie 320x200, a wszystko inne w 320x240.

6. Podczas produkcji programiści opracowali nowy algorytm kompresji kodu postaci. Zajmują poniżej jednego megabajta i nawet na komputerach wyposażonych w 4 MB RAM podczas walki nie ma typowych przestojów! Jeśli masz 16 MB, to wszystkie postacie ładują się do pamięci skracając czas dogrywania.

Minimalna konfiguracja zalecana przez producentów to 486DX/33 i 4 MB RAM. Optymalna to 486DX2/66 i 16 MB RAM. Jest support dla GUS'a i AWE32. No i co wy na to?

Ogłaszam OFICJALNY KONIEC tematu MK2. Koniec. MK3 RULEZ!!!

Powiem wam teraz co mnie wkurza. Mianowicie drażni mnie cały ten szum na temat przemocy w grach i ich oddziaływania na psychikę młodego człowieka. Niech stare dewoty przestaną wstawiać głupoty! Czy któremuś z was przyszło do głowy po paru godzinach DOOM'a kupić piłę spalinową i rozciąć na pół kumpla? Albo po całonocnej młócce w MK macie ochotę wyrwać bratu serce? A GUZIK!!! Masz ochotę położyć się spać z poczuciem dobrze spełnionego obowiązku! Bo grając właśnie się wyżywasz, a nie ładujesz! Gry luzują, a nie stresują! Dlaczego w MK3 na PC jest o wiele mniej krwi niż w MK2? No dlaczego? Ja chcę dużo KRWI! Hektolitry czerwonej KRWI na ekranie! Skoro płacę za dobrze wykończony produkt, to mogę coś od niego wymagać! Ale nie, bo przecież po kilku godzinach gry wyjdziesz na ulicę rozbijać się. Mali amerykańscy spryciarze o skrzywionej od

urodzenia psychice po dokonanych przez siebie aktach przemocy i wandalizmu mówią, że widzieli na filmie albo w grze... WIERZYCIE IM? Bo ja nie! Każdy sposób jest dobry aby się wyłgać! Poza tym to patenty tych genialnych adwokatów, którzy potrafią nie tylko wyrwać katu wielokrotnego mordercę, ale nawet wypuścić go na wolność!!!

W Niemczech MK3 dostał wilczy bilet i zakaz sprzedaży. Zbyt wiele przemocy. To może powinni zakazać wyświetlania w kinach filmów ze STALLONE'm, w których giną setki złych ludzi!!! Ale nie... Kasa musi się kręcić – pomyślcie tylko, ile zarobią w Niemczech goście na nielegalnych importach. Bagno i trzy metry mułu.

■ ■ ■

Odpowiem teraz na najczęściej powtarzające się w listach pytanie (dotyczące SSF2T). Dlaczego identyfikuję się z RYU i nie lubię gen. BISONA? Otóż RYU walczy w imię ideałów, a nie dla szmalu. Jest mały i zwinny, chce być najlepszy i takim pozostać, nie jest arogancki i wszystkowiedzący tak jak KEN, a także bardzo szanował swojego mistrza GOUKENA. Tak. GOUKEN uczył RYU i KENA, a także spłodził AKUMĘ. GOUKEN zginął w nierównej walce, gdy BISON, SAGAT i VEGA napadli na jego sanktuarium. Wtedy właśnie SAGAT zarobił od RYU bliznę na klacie – RYU wyjechał mu z DRAGON PUNCH'a. BISON natomiast to silny frajer piekarz, przestępca i w ogóle czarny charakter. Nie odpowiada mi też jego zestaw ciosów – za mało w nich SZTUKI walki, a za dużo efekciarstwa i takie tam. Już wiecie? Ok. Obok morda GOUKENA na rysunku.

Jeśli chcecie znać historię którejś z postaci ze STREET FIGHTER'a – napiszcie. Opowiem wam ile będę wiedział.

GulasH yer Boss

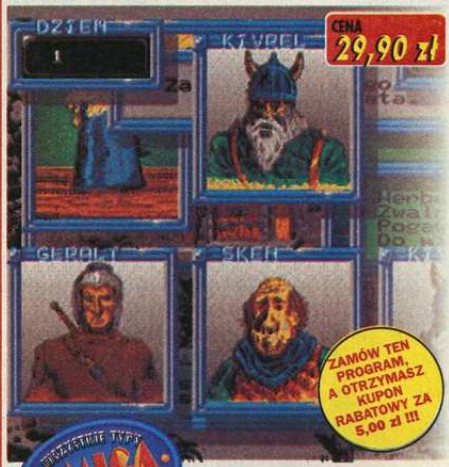
Pozdrowionka:
Robert Postawa, Paweł Gronczewski, Marcin Grzymisławski, Adam Skręty, Andrzej Redczak, Mamut, Krystian Aparta, Karol Gębarowski, Rafał Kiszko, Marcin Pawlak, Robert Ciechomski, Zdzisiek Smoliński (1. z REPTILEM można, 2. Kitanę i Mileenę nie-można), Patrycjusz Łagoda (nic nowego – ścieżki AUDIO), Tomasz Kaczmarek (shut-up!), Adam Robaczewski (cicho...), Jakub Piszczek, Artur Lenarciak (cool... zabij!), Mariusz Pachuz, Michał Kmiecik

Poszukujesz jakiegoś programu?

Zadzwoń! (codz. od 8 do 18) **tel. (094) 402-541**
Posiadamy w sprzedaży wysyłkowej ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64. Być może zamówisz już coś telefonicznie, na życzenie wyślemy także nasz pełny katalog, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.

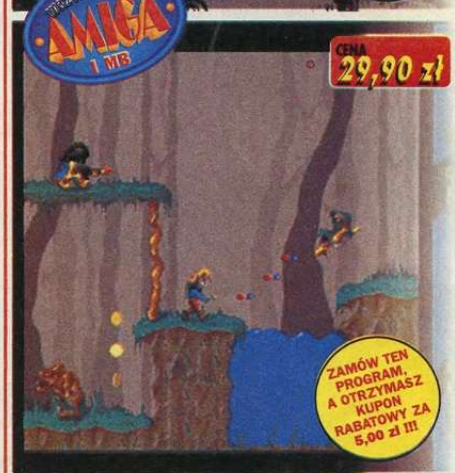
TimSoft COMPUTER SOFTWARE ® prezentuje :

Proponujemy Państwu zakup następujących programów:



KUPIEC

- ✔ gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości,
- ✔ wiele niespodzianek w czasie podróży - zbójcy, smok, sztorm, cisza morska itp.,
- ✔ podręczna mapa Świata, zawierająca podstawowe informacje o miastach, portach i osadach,
- ✔ bogata oprawa graficzna,
- ✔ możliwość zapisania na dysku stanu gry - pozwala dokończyć rozgrywkę np. następnego dnia.



LAZARUS

- ✔ gra przygodowo-zręcznościowa,
- ✔ pięć rozbudowanych, doskonale opracowanych scenerii,
- ✔ skomplikowane misje, pełne zagadkowych sytuacji,
- ✔ różne rodzaje broni, mnóstwo różnych potworków,
- ✔ żywa, 64-kolorowa grafika, realistyczne, przestrzenne efekty dźwiękowe, płynne, wieloklatkowe animacje.

SLATERMAN

- ✔ rozbudowana gra zręcznościowa,
- ✔ piętnaście pasjonujących etapów,
- ✔ trzy zróżnicowane graficznie scenerie,
- ✔ wiele dużych i dobrze animowanych potworków,
- ✔ dwa ruchome plany, dające efekt głębi obrazu,
- ✔ żywa, 256-kolorowa grafika, doskonała muzyka (G.U.S, S.B.).

A oto lista programów produkowanych i dystrybuowanych przez TimSoft:

Commodore C-64							
Chemia	6,90 zł	Slaterman	6,90 zł	Historia	12,50 zł	Teo	15,00 zł
Geografia	6,90 zł	Miecza Valdgira II	6,90 zł	Koło Szczęścia	12,50 zł	Kupiec	29,90 zł
Historia	6,90 zł	Deutsch Tester	6,90 zł	Magic Coins	12,50 zł	Lazarus	29,90 zł
Ortotris	6,90 zł	English Tester	6,90 zł	Malowanki	12,50 zł	**IBM PC:**	
Dr. Mad	6,90 zł	Hardtrack Composer	8,90 zł	Master Mind	12,50 zł	3xLogic Games	24,90 zł
Drip	6,90 zł	**AMIGA (1MB):**		Miecza Valdgira II	12,50 zł	Historia	24,90 zł
Eternal	6,90 zł	Ami Puzzle (2 dyski!)	12,50 zł	Ortotris	12,50 zł	Ortomania	24,90 zł
Klemens	6,90 zł	Andromeda	12,50 zł	Super Dater (ang-pol)	12,50 zł	Geografia	24,90 zł
Kości & Poker	6,90 zł	Ace Ball	12,50 zł	Super Dater (niem-pol)	12,50 zł	Deutsch Tester	24,90 zł
Later	6,90 zł	Ciach Bach	12,50 zł	Super Dater (pol-ang)	12,50 zł	English Tester	24,90 zł
Lazarus	6,90 zł	Deutsch Tester	12,50 zł	Super Dater (pol-niem)	12,50 zł	Brzdąc	24,90 zł
Triada	6,90 zł	EnglishTester	12,50 zł	Zenek Saper	12,50 zł	Slaterman	29,90 zł
		Geografia	12,50 zł	Mnemotron	16,90 zł		

ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Ceny w nowych złotych, zawierają VAT i obowiązują do ukazania się następnego numeru pisma. Zamówienia, koniecznie z dopiskiem S.S. prosimy składać drogą pocztową lub telefonicznie. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera i nośnika. Termin realizacji 7-14 dni. Do kosztu przesyłki doliczamy koszty pocztowe.

KUPONY RABATOWE - Zamawiając programy za min. 15,00 zł, otrzymają Państwo kupon, którego wartość zależy od wielkości zamówienia:

WIELKOŚĆ ZAMÓWIENIA:	15,00 zł do 29,90 zł	30.00 zł do 59,90 zł	60,00 zł do 89,90 zł	ponad 90,00 zł
WARTOŚĆ KUPONU:	1,00 zł	3,00 zł	6,00 zł	10,00 zł

Dodatkowo, za każdy zamówiony program produkcji TIMSOFTU wartość kuponu wzrasta o 1,00zł. Kupon ten można wykorzystać wysyłając go listem z następnym zamówieniem - jego wartość zostanie odjęta od należności do zapłaty.

KATALOG - Przedzwoń, przyślij do nas zaadresowaną kopertę zwrotną ze znaczkiem lub po prostu zamów programy, a wyślemy Ci katalog zawierający ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.

NASZ ADRES - TIMSOFT, 75-359 KOSZALIN, ul. KOŚCIUSZKOWCÓW 8, tel. (094) 402-541

PRIMAL

SZKOŁA PRZETRWANIA im. GULASHA

Cześć! Od razu zabieramy się do roboty, bo szkoda miejsca. Miesiąc temu mieliście podane wszystkie ciosy — a teraz fatalities, combos i trochę strategicznych tipsów, aby życie dinozaura stało się łatwiejsze. Powiem jeszcze tylko, że bardzo podoba mi się mniejsza małpa — CHAOS i jego GOLDEN SHOWER, hehe...

Podane macie jak na dłoni, dla każdego coś nowego. FATALITIES wykonuje się jak zwykle na końcu walki, gdy przeciwnik się kiwa. Jeśli chodzi o COMBOS – podaję po cztery świetne kombinacje, które pomogą wam natłuc frajerów. Niektóre COMBOS są zakańczane SPECIALAMI – zajrzyjcie więc do numeru poprzedniego. Jeszcze tylko po jednym ciosie, które moim zdaniem najlepiej pomogą wam podnieść się z ziemi (do wykonania zaraz potem jak was znokautują) zarówno z bliska, jak i z daleka oraz odrobina strategii. Pamiętajcie, aby specyficzne strategie stosować raczej dla monstrów kontrolowanych przez procesor a nie ludzi – człowiek może zareagować inaczej.

Wszystkie FATALITIES wykonuje się tak samo jak SPECIALE, czyli trzymając wciśnięte przyciski HQ + LQ. Jeszcze jedna uwaga. Nie grajcie na niskim poziomie trudności, gdzie przeciwnicy są nieudolni niczym niemowlęta w kołyskach – od razu wskoczcie przynajmniej na #10!

ARMADON

FATALITIES

- Gut Fling – Dół – Dół – Dół – Góra
- Meditation – Przód – Dół – Przód – Przód
- Falling Spikes – Dół – Tył – Góra – Dół

COMBOS

- Jumping Low – Z powietrza HF – Szybko Dół + HF – Szybko Dół + LQ + LF
- Jumping In-Close – Z powietrza LF – Z powietrza HQ + HF – Szybko Dół + LF – Szybko HQ + HF – MEGA CHARGE
- Bed-o-Nails combo – Z powietrza HF – Z powietrza HF – Szybko Dół + LQ – BED-O-NAILS
- Spinning Death combo – Z powietrza LQ – Z powietrza LQ + LF –
- Szybko Dół + LF – SPINNING DEATH

GDY WSTAJESZ

- Z Daleka – FLYING SPIKES
- Z Bliska – GUT GOUGE

STRATEGIA

- Zawsze bądź przygotowany na zadanie ciosu do góry – odpowiedź na atak z lotnika. Blokuj jego MEGA-CHARGE i wyprowadzaj zaraz potem jakiegoś SPECIALA.
- Znokautuj go, podejdź jak najbliżej i ukucnij. Gdy będzie wstawał – zacznij serię ciosów od DÓŁ + LQ – zawsze będziesz szybszy.
- Znokautuj go i wypuść projectile'a. Jeśli go trafi – prawdopodobnie zaatakuje z IRON MAIDEN. Wyskocz i załaduj mu jedno z opisanych wyżej COMBOS.

BLIZZARD

FATALITIES

- Brain Bash – Góra – Przód – Góra
- To-Da-Moon – Dół – Dół – Dół – Góra
- Redemption – Dół – Prawo – Góra – Dół – Góra

COMBOS

- Fist of Fury combo – Z powietrza LF – Z powietrza LQ + LF – Z Bliska HF – Szybko HQ + HF
- Big Bang – Z powietrza HQ + HF – Z bliska HQ + HF – ICE GEYSER – Z powietrza LQ + LF – Z bliska HQ – Szybko HQ + HF – QUICK MEGA PUNCH
- Freeze combo – Z bliska LQ + LF – ICE GEYSER – Z powietrza LQ + LF – Z bliska LF – Szybko LQ + LF
- Down-Up – Z powietrza LQ + LF – Z bliska LF – Szybko LQ + LF

GDY WSTAJESZ

- Z Daleka – FREEZE BREATH
- Z Bliska – Dół + LQ + LF

STRATEGIA

Armadon i Vertigo mogą z daleka nawalać go HQ + HF, Blizzard trzepie go kombinacją SHORT MEGA PUNCH – LQ, Sauronowi najlepiej wychodzi przerzucanie, Diablo i Sauron mogą gryźć z daleka – HQ. Chaos powinien używać EARTHQUAKE, a Talon załatwia sprawę COMBO zaczynającym się od HF. Każdy powinien czychać na jego MEGA PUNCH, który zablokowany daje cenne ćwierć sekundy na cios.

CHAOS

FATALITIES

- Golden Shower – Dół – Dół – Góra – Tył
- Cannonball – Dół + Góra + Przód
- Hurl – Prawo – Prawo – Prawo – Lewo – Lewo – Lewo

COMBOS

- Batering Ram combo – Z powietrza LQ + LF – Z bliska HQ – Szybko HQ – BATTERING RAM
- Crossover – Przeskocz nad uderzając z LQ – Po wylądowaniu Dół + LQ – Dół + LQ + LF – BATTERING RAM
- High-Low – Z bliska HQ – Dół + LQ – Dół + LQ + LF
- Cadelina Special – Z powietrza LQ + LF – Z bliska HF – Szybko HQ + HF – BATTERING RAM – Dół + HF

RAGE

SAURON

GDY WSTAJESZ

- Z Daleka – FAST POWER PUKE
- Z Bliska – GRAB-N-THROW

STRATEGIA

Najczęściej używa kombinacji POWER PUKE/FART OF FURY, a potem BATTERING RAM/FLYING BUTT SLAM. Blokować i kontrować. Armadon ładuje mu w ryj z powietrza LQ + LF. Blizzard i Sauron mogą go przerzucić nawet jeśli stoi na ziemi. Chaos standardowo EARTHQUAKE, Diablo z powietrza LQ + LF, najlepiej gdy małpa wstaje po nokaucie. Talon załatwia frajera długimi skokami i COMBOS zaczynającym się od LOTNIK LQ + LF. Vertigo może teleportować się za niego i sklepać mu michę COMBO zaczynającym się od DÓŁ + LQ.

FATALITIES

- Carnage – Przód + Tył + Góra
- Grape Crusher – Przód – Góra – Dół – Tył
- Flesh' Eating – Dół – Dół – Góra – Góra

COMBOS

- Snack Attack – Z bliska HQ – Szybko Dół + HQ – Szybciej LQ + LF
- Honorable combo – Z powietrza LF – Z powietrza LQ + LF – Z bliska HQ – Szybko HF – Szybko LQ + LF
- Stun Roar Combo – Z powietrza LQ + LF – Z bliska HQ – Szybko HQ + HF – STUN ROAR
- Claw and Tail – Z powietrza LF – Z powietrza LQ + LF – Z bliska LQ – Szybko LQ + LF

GDY WSTAJESZ

- Z Daleka – STUN ROAR
- Z Bliska – NECK THROW

STRATEGIA

Często używa EARTHQUAKE STOMP z powietrza, a potem niezły cios ze stojaka. (HQ + LQ). Kiedy zaczyna EARTHQUAKE'a przeskocz nad nim unikając miażdżenia swojego cielska i zaatakuj bestię jakimś niezłym COMBO. Gdy będzie próbował podejść i ugryźć, poczekaj i wyjedź mu z kucek DÓŁ + HQ.

TALON

FATALITIES

- Heart Wrenching – Przód – Dół – Góra – Dół
- Stampedee – Przód – Tył – Góra – Dół
- Shredding – Prawo – Dół – Lewo – Góra – Prawo

COMBOS

- Slasher combo – Z powietrza LQ + LF – Z bliska LQ – Szybko LQ + LF
- Pounce and Flip combo – Z bliska HQ – Szybko LQ – POUNCE AND FLIP
- Frantic Slasher – Z bliska HF – Szybko LQ – Szybko HQ – Szybko Dół + LF – Szybciej Dół + LQ + LF – SLASHER
- Super Pounce and Flip – Z bliska LQ – Szybko HQ – Szybko HF – POUNCE AND FLIP

GDY WSTAJESZ

- Z Daleka – FRANTIC FURY
- Z Bliska – FACE RIPPER

DIABLO

FATALITIES

- Incinerator – Góra – Tył – Dół – Dół
- Fireball – Przód – Przód – Przód – Przód
- Infernal – Góra – Dół – Góra – Dół – Dół

COMBOS

- Fireball combo – Z bliska HQ – Szybko LQ – FIREBALL
- Hot Food combo – Z powietrza HQ + HF – Szybko HQ – Szybko HQ + HF – HOT FOOD
- Touch-of-Death – Z powietrza LF – Z powietrza LQ + LF – Z bliska HF – Szybko HQ + HF – HOT FOOD
- Mega-Lunge combo – Z powietrza LF – Z powietrza LQ + LF – Z bliska HQ – Szybko HF – Szybko Dół + LQ + LF – MEGA LUNGE

GDY WSTAJESZ

- Z Daleka – FIREBALLS
- Z Bliska – INFERNO FLASH

STRATEGIA

Lubi skakać w odpowiedzi na twoje skoki. Wyjedź mu w powietrzu z LQ lub LF aż się położy, wtedy skocz na niego (przerzuć albo COMBO zaczynające się od ataku z powietrza). Odskok do tyłu, bo w zanadrzu ma niezły cios, którym prawie zawsze naciera (HQ + HF z powietrza). Gdy wstajesz lubi nacierać z PULVERIZER'a – blokuj i kontruj w powietrzu.

STRATEGIA

Jako Armadon najlepiej używać IRON MAIDEN, Chaos i Sauron załatwiają sprawę z EARTHQUAKES, Diablo z powietrza LQ + LF. Blizzard dobrze trafia używając MEGA PUNCH albo markuje używając FAKE MEGA PUNCH i zaczyna COMBO. Talon powinien nacierać z powietrznym HQ + HF. Można skakać na niego, gdy blokuje powietrzne ataki często zaraz potem robi SLASHER'A lub FRANTIC FURY COMBO – niski blok i szybka odpowiedź.

Na górze Krowality.
Na dole widać czym się leje,
jak się pije bełty.

VERTIGO

FATALITIES

- Shrink and Eat – Tył – Tył – Dół – Góra
- La Vache Qui Rit – Tył – Tył – Dół – Przód
- Petrify – Tył – Tył – Tył – Przód – Przód

COMBOS

- Big Bite – Z bliska Dół + HQ – Szybko Dół + HF – Szybciej Dół + HQ + HF – COME SLITHER – Szybko HQ + HF – FAST VENOM SPIT
- Venom Spit combo – Z bliska Dół + LF – Szybko Dół + LQ + LF – FAST VENOM SPIT
- Scorpion combo – Z bliska HQ – Szybko HF – Szybko Dół + LQ + LF – SCORPION STING
- Crouch Hit – Z Bliska Dół + LQ – Szybko Dół + LQ – Szybko Dół + LF – COME SLITHER – Szybko Dół + LQ – Szybciej Dół + LF – Szybko Dół + LQ + LF

GDY WSTAJESZ

- Z Daleka – FAST VENOM SPIT
- Z Bliska – VOODOO SPELL

STRATEGIA

Podobnie jak Diablo lubi skakać. Często nadziewa się na mocne ataki powietrzne (Vertigo LQ + LF, małpy HF lub LF, Sauron i Diablo HQ + LF). Najlepiej atakować gdy przeciwnik jest już w powietrzu. Jeśli zaś VERTIGO cię trafił – źle wyskoczyłeś. Ładnie wchodzi COMBO zaczynające się od DÓŁ + HQ jeśli używa TELEPORT'u. Nigdy nie teleportuje się w odpowiedzi na projectile.

Primal Gulash

Autoryzowany dystrybutor: BobMark
Nowa cena: 119,- zł

KRUSTY KLUB

ABUSE

Wszystkie gry opisane w tym wydaniu Klubu są na PC

Hiii Kiiids! ABUSE to zupełnie świeże podejście do starych jak świat platformowych strzelanin. Polega ono na pozornie skomplikowanym sterowaniu (joy lub klawisze poruszają postać, zaś mysz steruje kierunkiem ognia), które w rzeczywi-

MEGA MAN X

kreski stworzyła grę dla mangowych maniaków – MEGAMAN X. W grze wcielasz się w rolę niezwyciężonego megaczłowieka, który po raz kolejny ma za zadanie ocalić świat przed inwazją cyber-stworów. Spotykasz mutacje cyber-ważki, cyber-króliki, cybernietoperze oraz wszechobecne w japońskiej kulturze olbrzymie, złe roboty. W trakcie pokonywania kolejnych kłopotów zdobywasz nowe cyber-kulki do swej cyber-strzelby oraz cyber-bomby niszczące wszystko i wszystkich. Cyber-rzeźni przygrywa miła kosmiczna muzyka, wszystkim zdarzeniom towarzyszą technologiczne dźwięki wybuchających mutantów. Grafika idealnie odwzorowuje temat i zdarzenia rozgrywające się na ekranie. Megaczłowiek razem za swoimi nieprzyjaciółmi stanowi idealną pożywkę dla twego chorego umysłu.

P.S. NIE ZAPOMNIJ! CO DZIEŃ NOWY ODCINEK „TYGRYSIEJ MASKI" NA POLONII-1!!!

Hiii Kiiids! Japonia, jak wiadomo, to cyber-kraj. W chorych głowach skośnookich kreatorów rodzą się pomysły, które skośnoocy rysownicy przelewają potem na skośny papier tworząc znakomite filmy takie jak GENERAŁ DAIMOS, YATAMAN, TYGRYSIA MASKA, które wszyscy tak lubimy oglądać na kanale POLONIA-1.

CAPCOM, jak wiadomo, to japońska firma. Korzystając ze światowej popularności orientalnej

megaKRUSTY, cyberHOMER & virtualBART

BARYON

Hiii Kiiids! W erze wielokompaktowych przygodówek coraz rzadziej mamy okazję wrzucić coś małego w otwartą gardziel twardziela. Coraz częściej zaś małe firmy debiutują grami opartymi na wypróbowanych wcześniej pomysłach. BARYON firmy ACRO STUDIOS jest, wydawać by się mogło, standardowym produktem w dziedzinie strzelanin. Metalizująca grafika obcych zabudowań, samplowane wybuchy i odgłosy strzałów są bez zarzutu. To, co czyni ją innym jest niespotykana „teksańska masakra piłą spalinową" odbywająca się na ekranie – jednym słowem krwawa jatka! Siła ognia jaką dysponują Obcy wielokrotnie przekracza granicę dobrego smaku i wydolności siatkówki oka w nadawaniu obrazów do mózgu! Statek, którym kierujesz z początku wydaje się bezbronny, z czasem jednak będzie ci dane puścić z dymem część Obcej hałastry przy pomocy nowozdobytego arsenału, który w końcu dobije do takiej siły, że jedna salwa zasłania pół ekranu!

Gra jest tak trudna, że śmiało można ją zakwalifikować do nowopowstającego gatunku MAXIMUM HARDCORE PERVERSUM. Jeśli myślisz, że jesteś dobry i twój kciuk pracuje z prędkością 10xFIRE na sekundę – zagraj. Krusty i Homer chylą czoła przed mistrzami, którzy dolecą do trzeciego poziomu bez cheatów. Ambitnym proponujemy udanie się do kumpla Amigowca na kurs szkoleniowy w SWIV – MAXIMUM HARDCORE ale nie PERVERSUM.

Krusty & Homer .

Hiii Kiiids! W epoce wszechobecnych multimediów i interaktywnych filmów mało kto pamięta o graczach lubujących się w prostych, nieskomplikowanych grach logicznych. Po królującym do dziś TETRIS tytuły takie jak LOGICAL,

stości znakomicie się sprawdza i przynosi zupełnie nowe doświadczenia.

W obcej bazie, ścigany przez setki potwornie wyjących Alienów oraz dysponujący niesamowitą siłą ognia komandos, w połączeniu z doskonałą grafiką (dobry scrolling, kolorowe wybuchy i ich odblaski na ścianach), muzyką i dźwiękiem (wycie, to wycie Obcych) tworzą niezły duet, który śmiało można nazwać przebojem!

Gra dwuosobowa, gdzie jeden z graczy steruje postacią, a drugi spluwami też jest bardzo fajna. Wbudowany edytor leveli zapewnia ciąg dalszy zabawy po ukończeniu przygotowanych przez autorów plansz. W USA rozpoczął się już szał ABUSE, sieć Internet aż wrze od plotek i wymiany doświadczeń.

Krusty

FUZZY'S WORLD OF MINIATURE SPACE GOLF

Hiii Kiiids! MINI GOLF to bardzo popularny w cywilizowanych krajach rodzaj rekreacji, który szczególnie upodobali sobie młodzi i młodsi. Nie są potrzebne olbrzymie przestrzenie, ani też wieloletnia praktyka, jest też prostszy i bardziej widowiskowy niż zwykły golf. Chodzi o to samo – umieścić piłeczkę w dołku jak najmniejszą liczbą uderzeń i przejść na następny tor. Na torze do mini golfa, w przeciwieństwie do normalnego golfa, porozmieszczane są przeszkody, doły, dziwne budowle i mnóstwo innych bajerów. Tory te są małe (co nie znaczy, że łatwe), akurat takie, aby na niewielkiej przestrzeni zmieściło ich się osiemnaście.

Starzy Amiganci i Pecetowcy zapewnie pamiętają wydany dawno temu HOLE IN ONE, przy którym z przyjemnością przesiedzieli kilkanaście godzin. FUZZY'S MINI GOLF przypomina właśnie tamtą klasyczną gierkę. Jest jednak dużo nowszy, a co za tym idzie dużo lepiej wykonany. Grafika VGA, solidna wielokanałowa muzyka i oczywiście nieodłączna możliwość gry w kilka osób, bez której straciłby wiele w moich oczach.

Gra jest maksymalnie uproszczona. Klikasz na piłeczkę i odpowiednio ruszając myszką nadajesz odpowiedni kierunek i moc strzału, puszczasz i leci! Przyda się podstawowa znajomość geometrii i fizyki... (ble).

Krusty

P.S. Zainteresowanych odsyłam na pole mini golfa do Białogóry (byłem, grałem) albo (na bardzo kiepskie, ale zawsze) pole do warszawskich Łazienek.

XIXIT

PUZZNIC czy PUSHOVER pozostawiły nam smak dobrej rozrywki, która wcale nie musi zajmować czterech płyt CD. Właśnie takie perełki cenimy najbardziej, skromne, bez zbędnych fajerwerków technicznych i oszałamiających animacji. Przykładem takiej gry jest XIXIT zajmujący tylko jedną dyskietkę. Zasadą gry jest ustawianie spadających klocków w szeregi pionowe, poziome lub ukośne tak, żeby w jednej lini znajdowały się minimum trzy o tym samy kolorze bądź symbolu.

Widać, że programiści zrobili dużo, aby gierka ładnie wyglądała. Świetnie wygląda efekt plazmy, który bardzo płynnie faluje zamiast czarnego podkładu pod klockami. Oczywiście przy zmianie etapu zmienia się także charakter efektu (np. pali się ogień). Każdy szczgół gry został perfekcyjnie opracowany począwszy od uroczej graficzki i znakomitego dźwięku, aż do doskonałego panelu konfiguracyjngo, który powinien usatysfakcjonować nawet najbardziej wybrednych.

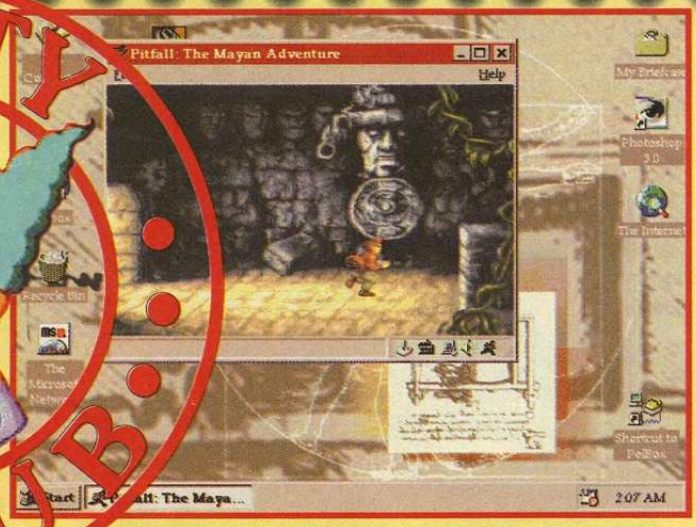
Hiii Kiiids! Mówi do was Krusty. Witam w moim klubie. Znajdziecie tu gry małe, proste, ale jakże przyjemne dla szukających rozrywki. W redakcji mówiliśmy na nie zawsze „kruściaki", a zaczęło się to od jednej takiej, której byłem bohaterem...

OUTER RIDGE

Hiii Kiiids! Czy pamiętacie ASTEROIDS, jeden z klasyków wszechczasów, który królował na automatach z 10 lat temu? Pozornie prosta grafika składająca się z kresek i prosta fabuła mają jednak coś w sobie, gdyż do dzisiaj ukazało się kilkanaście remake'ów tej gry. Ale na to, żeby kosmiczną akcję oglądać z perspektywy pilota trójkątnego stateczku, nie wpadł przed OUTER RIDGE nikt.

Zniszczone asteroidy pozostawiają nowe bronie, uzupełnienia energii i tarczy. Po zniszczeniu określonej na początku misji liczby skałek statek przemieszcza się do następnego poziomu. Asteroidy i wybuchy są prerenderowane na 3D STUDIO, który jak do tej pory jest najlepszym tego typu narzędziem na PC. Grafika mimo wysokiej rozdzielczości jest szybka i płynna.

Krusty



Hiii Kiiids! Oto niesamowita adaptacja pierwszej platformówki wszechczasów, dostępnej na konsolę starszą niż sól w Wieliczce – ATARI 2600. Po sukcesach wersji na SEGA MEGADRIVE i SUPER NINTENDO doczekaliśmy się konwersji na PC, tylko i wyłącznie dla środowiska WINDOWS 95. I tym razem firma ACTIVISION pokazała „lwi pazur" podwyższając grafikę do 256 kolorów, stosując nienaganną animację i genialne efekty dźwiękowe (ścieżka audio na CD).

Fabuła rodem z filmu INDIANA JONES opowiada o młodym podróżniku HARRYM Jr. PITFALL'u, którego ojciec zostaje w trakcie jednej z wypraw porwany przez strasznego ducha Majów. PITFALL senior zostaje uwięziony w świątynii Tical mieszczącej się w niedostępnych rejonach meksykań-

Hiii Kiiids! Przed wami świetna platformówka zachodniej produkcji, dzięki firmie METROPOLIS wydana całkowicie po polsku, za superrozsądną cenę i w kolorze! Firma zgodnie z zapowiedziami postanowiła umilić wszystkim swoim fanom oczekiwanie na ukończenie przebojowych produktów, o których pisaliśmy w SS'28 i wydała grę, która jest prosta, łatwa i przyjemna, co nie znaczy, że prostacka.

Bohaterka – aktorka czy też kosmitka o wdzięcznym imieniu Vinyl, pewnego dnia lecąc sobie swoim nowoczesnym statkiem, zderzyła się z meteorytem, który ją wcześniej nie uprzedził o swym pragnieniu bycia blisko niej. Vinyl na skutek uszko-

VINYL BOGINI Z MARSA

Dobri den! Jo sem agentka Mlićniakowa. Podiwejte se mne!

dzeń przymusowo lądowała na dziwnej planecie. Teraz jest sama, przeciwko hordom drapieżników i dziesiątkom pułapek, a jej zadaniem jest odnalezienie części ekwipunku pogubionego w trakcie sekwencji lądowania. Jak na platformówkę przystało, zadanie jest niby proste, ale niełatwe; na dziwnej planecie żyją same usposobione wrogo istoty, z którymi przyjdzie jej się zmierzyć. Wszędzie pełno strzelających kwiatów, biegających stworów czy zapadni z ostymi kolcami. Otwarte oczy i szybkie długie nogi to jedyny sposób na przetrwanie. Warto zbierać różne przydatne w rozmowach z nieznajomymi przedmioty, takie jak sztylety, ogniste kule czy stalowe gwiazdki. Najpierw strzelaj – potem myśl! I tak dojdziesz do celu, jeśli okażesz się wytrwały. Dla cieniaków jest regulowany poziom trudności, a dla wszystkich różne bonusy, dodatkowe życia i bronie poukrywane po drodze.

VINYL przypomina trochę niegdysiejszy hit rynku shareware – JILL OF JUNGLE, jedną z gier, z którymi wchodził na ten rynek obecny gigant EPIC MEGAGAMES. VINYL podobnie przyciąga swoją prostotą, za którą kryje się jednak długa zabawa w skakanie po platformach, zbieranie kluczy, strzelanie itp. Gra składa się z kilkunastu questów, które zawierają po kilka subquestów i ukrytych przejść z bonusami. Pomiędzy głównymi obszarami planety Vinyl porusza się piaszczystą ścieżką, która jest zdecydowanie najskromniej wykonaną rzeczą.

Graficzka i dźwięk prezentują się doskonale, przygrywa bardzo miła muzyczka, całość w polskim języku – czy można wiecej wymagać? NIE

MOŻNA! Upakowano ją na dwóch dyskietkach, co w dzisiejszych czasach warte jest podkreślenia. Gierka zbiera na zachodzie same pochlebne recenzje i jest tego warta – bo przecież wszyscy lubimy platformówki, czyż nie??? Uhuhuhuhuhahahah!!!

Krusty

P.S. Firma METROPOLIS zapowiada na przestrzeni kilku tygodni wydanie kolejnej spolszczonej gry na licencji zachodniej – RADIX, o której pisaliśmy w SS'28.

PITFALL

skiej dżungli, gdzie śmierć czai się na każdym kroku. Oddany syn rzuca się w szaleńczy pościg za porywaczem. Droga wiodąca do rodziciela usłana różami nie jest. Nasz bohater ma do pokonania czternaście dopracowanych w każdym szczególe poziomów pełnych niespodzianek.

Zarówno w dżungli, kryptach, kopalniach, wodospadach jak i w świątyniach Majów pełno jest tajemnych przejść, dzikich zwierząt zapadni czy nieprzyjaznych tybylców czekających na błąd śmiałka. Dlatego kierując krokami Harrego musisz zawsze być czujny, patrzeć gdzie stawiasz nogi i mieć zarówno bicz jak i pełen worek kamieni, którymi możesz ciskać w źle życzące ci otoczenie. Oprócz małpiej zręczności musisz też wykazać się sprytem i pomysłowością w rozwiązywaniu zagadek napotykanych na swej drodze. Do przyjemności należy przesuwanie wagoników i odblokowywanie dźwigni otwierających tajne przejścia i zapadnie. Pod koniec każdego poziomu czeka cię pojedynek z dzikim zwierzem lub z hiperrobociarzem wymachującym dzidą na wszystkie strony. Na najbardziej wytrwałych oczekuje prezent – możliwość gry w oryginalną wersję z ATARI 2600 ukrytą w kodzie programu.

PITFALL w zamierzeniu ACTIVISION i MICROSOFT miał być pierwszą grą pokazującą szybkość i moc WINDOWS 95. Fuzja środowiska okienek i gry zręcznościowej nie zdająca na ogół egzaminu, w tym przypadku okazała się strzałem w dziesiątkę! Gra znakomicie sprawuje się na 486, wielopoziomowy scrolling nie zwalnia i nie dość, że pracuje w systemie multitasking, to posiada skalowane okienko! Wygląda na to, że MICROSOFT tym razem nie zawiódł oczekiwań i utarł nosa nawet najbardziej ortodoksyjnym Amigowcom.

Krusty & Homer

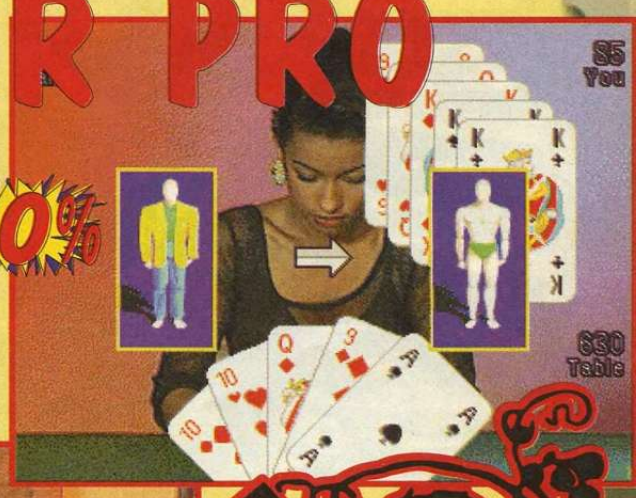
TYRIAN

Za mało, stanowczo za mało jest takich gier na PC!

Hiii Kiiids! Najbardziej znanego producenta shareware EPIC MEGAGAMES doskonale pamiętamy zarówno z serii świetnych pinballi jak i z dynamicznego mordobicia ONE MUST FALL. Po raz kolejny firma poszła we właściwą stronę i wypuściła strzelaninkę TYRIAN. Niby nic nowego: statek lecący do góry i rozwalający eskadry małych i dużych wrogów ale wszystko razem jest dobrze pomyślane i znakomicie służy jako przerywnik między „dużymi" grami. Z fajnych rzeczy: sklep gdzie po dobrze wykonanej misji kupujemy nowe bronie, regulowana szybkość scrollingu (można lecieć wolno – można bardzo szybko), kilkuplanowa grafika (parallax) i znakomite wybuchy. Nic więcej chyba nie trzeba dodawać, screeny mówią same za siebie.

Krusty

STRIP POKER PRO



Hiii Kiiids! Idea gry, w której przegrywający rozbiera się nie jest niczym nowym. INTERACTIVE PICTURES serwuje nam rozbierankę w wersji FULL MOTION VIDEO dzięki technologii CD-ROM. Kupa miejsca na kompakcie pozwoliła na pokazanie pełnych animowanych sekwencji. Zdejmowanie poszczególnych części garderoby nie jest już banalne, wręcz przeciwnie – nadanie tej lubieżnej czynności formy tańca połączonej ze zmysłowymi ruchami okrasza twarz uśmiechem i przyspiesza bicie serca.

Do rozebrania trzy kobiety: zmysłowa NADIA, dzika JANE i ekstrawagancka LUCIE oraz dwóch mężczyzn (dla pań, ew. panów kochających inaczej) napakowany MICHAEL i wyuzdany MAX. Aktorzy znakomicie spisują się w swoich rolach, twarze ich jednak wydają się dziwnie znajome... Rozgrywce towarzyszy digitalizowany dźwięk dostępny w dwóch wersjach językowych (angielskiej i francuskiej) i przyjemna muzyczka. Na koniec mała rada: Rozbierz dziewczyny własnoręcznie (eee... myszką?), a do panów zaproś siotrę lub towarzyszkę życia. Na pewno im się spodoba!

Krusty, Homer & Bart

Wstawki video są palce lizać, ale sami rozumiecie...

...że nie pokażemy wszystkiego. Te babeczki i faceci są gotowi rozebrać się w uczciwej walce

FANTASMAGORIA CZY KABARET?

Technika „rendering + blue-box" w praktyce

Wywołać śmiech jest dość łatwo. Spowodować, żeby gracz na serio zaczął się bać – dużo trudniej. Nie wystarczy już pokazać potwora z dużymi kłami czy ożywionego kościotrupa. Musi jeszcze powstać atmosfera, taka jak w SHADOW OF THE COMET czy LEGACY.

Największe w historii przedsięwzięcie SIERRY już jest gotowe. Przygotowywany z chirurgiczną precyzją horror PHANTASMAGORIA ma wyznaczyć nowe granice tego, co uważamy za straszne.

Rozmawiają:

Piotr Mańkowski i Jacek Marczewski

Micz: Czy siedem kompaktów to nie za dużo jak na jedną grę?

User: Siedem kompaktów to tylko chwyt reklamowy. W produkcji wychodzi niewiele drożej, ale za to jaki rozgłos! Przełamana kolejna bariera objętości, cztery gigabajty grafiki i temu podobne slogany w całej prasie branżowej zanim w ogóle gra się ukazała. Na marginesie, objętość jest tak duża, bo aby wyeliminować przekładanie krążków, znaczna część danych się powtarza. Każda płytka to jeden dzień w grze. Cóż, na pewno nie jest to zwyczajna przygodówka, jednak jak na nowego lidera ma moim zdaniem zbyt wiele uchybień. PHANTASMAGORIA miała być asem wyciągniętym z rękawa, dlatego przez całe dwa lata realizacji była priorytetowym projektem firmy. Nie ukrywam, że wielki powrót SIERRY trochę mnie rozczarował.

Micz: A ja mogę iść o zakład, że PHANTASMAGORIA w ciągu najbliższych tygodni dopcha się na szczyty światowych list przebojów. Bo mimo wszystkich zarzutów jakie za moment wysuniesz, jest to gra przeznaczona dla szerokiej publiczności, próbująca stworzyć inne podejście do gier przygodowych. SIERRA zrobiła coś innego, niż szósta czy siódma część jednej ze swych serii.

User: Fabuła jest ciekawa, przyznaję, mimo widocznych luk. Młode małżeństwo wprowadza się do starej posesji; ona rozgląda się po zakamarkach olbrzymiego domostwa, a on zostaje opętany przez demona. Ona słyszy odcielesnione głosy, w lustrach ogląda sceny bestialskich mordów. Pytam się, co ona jeszcze tu robi? Normalny człowiek zwiałby gdzie pieprz rośnie. A Adrienne? Zaczęło ją pożerać tajemnicze łoże, przeraziła się, a za chwilę siada jakby nigdy nic na innym łóżku!

Micz: Oczywiście, że w PHANTASMAGORII jest masa naiwności, ale gdyby dokładniej się przyjrzeć, to okazałoby się, że każdy horror jest naiwny.

User: Uważam, że twórcy pokroju rodziny Williamsów powinni zrozumieć, że nie można się tak po prostu przesiąść ze stołka autora gier na fotel reżysera...

Micz: Filmowaniem scen, a co za tym idzie, prowadzeniem wszystkich aktorów miał zająć się „hollywoodzki specjalista" Peter Maris. Z ciekawostek można wymienić, że odtwarzającą główną rolę Victorię Morsell filmowano przez prawie trzy miesiące, w międzyczasie wybuchła afera, bo aktorka miała ponoć jakiś kontrakt na serial telewizyjny, a SIERRA żądała wyłączności na czas trwania zdjęć do PHANTASMAGORII.

User: Przy produkcji uczestniczyło ponad dwustu ludzi, jednak za wszystkie sznurki pociągała osobiście Roberta Williams. Ostatnio czytałem wywiad z Robertą, w którym przechwalała się jakoby jest najlepsza w branży jeśli chodzi o prowadzenie aktorów i ich integrację ze światem gry. W świetle tych słów można domyślić się, że Peter Maris pełnił raczej rolę asystenta. Ale wracając do Roberty, to do robienia filmów potrzebne jest jakieś przygotowanie. Na nic się zda angażowanie zawodowych aktorów, skoro kwestie, które mają głosić są tak drewniane, że aż prosi się żeby je dalej strugać. Uwaga, mówi opętany przez demona mężunio: „ciało kobiety jest dobre, ale głowa bezużyteczna, ha, ha, ha". To ma być horror? Można się zapłakać – nie ze strachu tylko ze śmiechu.

Micz: To przecież tylko gra komputerowa... i dokładnie w tym miejscu się różnimy. Wszystkie twoje zarzuty są

słuszne, gdy się patrzy z perspektywy zakładającej równouprawnienie filmów i gier. Myślę, że to sami producenci poprzez reklamy, slogany i zwykłe zamydlanie oczu tak bardzo rozniecają oczekiwania, że jeśli potem produkt okazuje się być najczystszej krwi grą komputerową ze wszystkimi ich znanymi wadami, to tu i ówdzie musi rozlec się jęk zawodu. Tymczasem PHANTASMAGORIA to żaden tam film interaktywny, czy gra nowej generacji, ale uproszczona przygodówka w bardzo smakowitej oprawie. Otrzymujemy siedem krążków w opakowaniu udającym książkę. Zabawę można rozpoczynać od dowolnego z siedmiu dni, podczas których można wykonać wiele nadprogramowych czynności. PHANTASMAGORIA posiada wbudowane podpowiedzi, których grobowym głosem udziela czaszka i są one zwykle metaforyczne. To wszystko jest na rękę przygodówkowym nowicjuszom. Gdy w 1980 roku SIERRA wypuściła swoją pierwszą „graphic adventure" MYSTERY HOUSE, ludzie w nią grali, mimo że grafika była jak z rysunków przedszkolaka. Wtedy gry wyglądały tak a nie inaczej i nikogo to nie dziwiło, zaś dzisiaj wymaga się od nich, by były nie wiadomo czym.

User: Widzisz, kiedy Williamsowie robili MYSTERY HOUSE, byli niekwestionowanymi pionierami. Gra powstała na komputerze Apple, gdy nie było ani oprogramowania, ani sprzętu do obróbki grafiki. Ken po prostu poprosił przyjaciela majsterkowicza, żeby ten zmontował w garażu digitizer, na którym rysowano obrazki do gry. Grafika PHANTASMAGORII została zrobiona przy pomocy telewizyjnej techniki bluebox. W skrócie wyglądało to tak, że na tła renderowane się na komputerach Silicon Graphics wmontowano aktorów sfilmowanych na niebieskim tle. Zabierając się za robienie tego kalibru gry, trzeba mieć natomiast pojęcie o technice dźwięku. Faceta, który ustawiał mikrofony powinno się publicznie wychłostać. Kiedy Adrienne rozmawia z agentem od nieruchomości, słychać taki pogłos, jakby oboje stali w pokoju bez żadnych mebli. Inny przykład: Adrienne rozmawia z Cyrusem na otwartym terenie, a słychać, że mówią w ciasnym pomieszczeniu.

Micz: W sprawie nagrywania głosów zgadzam się, że wyszło to źle. Generalnie jednak nie jest aż tak czarno, jak to przedstawiasz. Przez pierwsze godziny zabawy, gra wydaje się olśniewająca. Mniej więcej trzy pierwsze dni, gdy zwiedzasz rezydencję, sam powoli odkrywasz sięgającą zeszłego wieku historię domu, w którym rozgrywają się wydarzenia.

User: Dla mnie PHANTASMAGORIA na pierwszy rzut oka była jak MYST z dodatkiem ludzi.

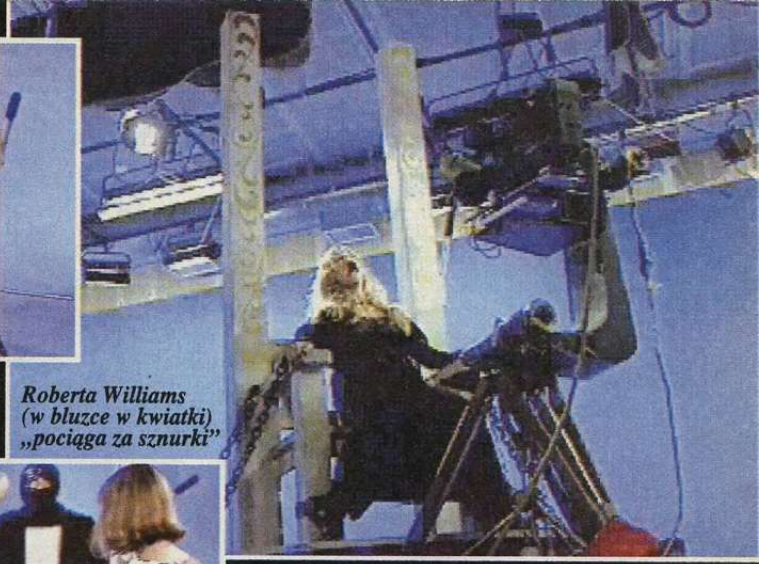
Micz: Sposób poruszania się postaci przypomina raczej rozwiązanie z NOCTROPOLIS! Adrienne nie może chodzić z pełną swobodą. W danej planszy stoi w jednym miejscu i ma do dypozycji kilka wyjść do sąsiednich pokoi. Podobnie jak w KING'S QUEST 7, na fragmencie otoczenia wystarczy kliknąć i od razu wykonuje się odpowiednią czynność. To powoli staje się cechą nowych przygodówek.

Spośród tych które widziałem na ECTS, żadna nie posiadała starego, dobrego SCUMM. Tu i ówdzie stosuje się system ikonkowy – THE DIG, TOUCHE, DOUBLE TROUBLE – gdzie indziej w ogóle nie trzeba określać, jaką czynność wykonać. Przedmioty w inwentarzu, identycznie jak w KQ7, można obracać i czasem to jedyny sposób na dostrzeżenie ważnej cechy danego obiektu.

User: Najnowsze przygodówki cierpią na jeszcze jedną przypadłość – akcja jest liniowa aż do bólu. Na przykład: widać w wieży drewnianą ścianę, która do tego domu w ogóle nie pasuje. Nie można próbować jej dotknąć dopóki się nie pojdzie do oranżerii, zobaczy przez lunetę, że w domu jest nieznany pokój i wróci by rozebrać ścianę. Albo: leży sobie na podłodze kawałek szkła, Adrienne nie weźmie go do ręki, aż z dialogu wyniknie zagadka, w której trzeba go będzie zastosować. Dlaczego muszę chodzić tylko tą jedyną ścieżką, którą wyznaczył autor gry?

Micz: Zawsze czegoś brakuje – w KILLING MOON narzekaliśmy, że nie ma przechadzających się ulicami ludzi, przez co San Francisco wyglądało nie jak po jednej wojnie atomowej, lecz po ich całej serii. Podobny pomór charakteryzował HELL, NOCTROPOLIS, LABYRINTH OF TIME. Tymczasem w PHANTASMAGORII sens został zachowany; wydarzenia mają miejsce w opuszczonej rezydencji, czyli tłok nie jest tu potrzebny. Tykający zegar, płonący w kominku ogień sprawiają, że czujesz się jak w rzeczywistym świecie. Za to udając się do miasteczka, będąc w sklepie, widzimy przechodzących od czasu do czasu za oknem przypadkowych przechodniów, mijamy się w drzwiach z kimś wychodzącym. Jasna sprawa, że na razie jest tego mało. Ważne, że próbuje się coś tutaj zrobić. W przygodówkach, choć to banał, chodzi o to, by stworzyć wiarygodny świat.

User: Starali się, to prawda. Ale skąd młode małżeństwo (fotograf i pisarka) ma pieniądze na zakup zamczyska? Dlaczego Adrienne nigdy nie je, nie pracuje czy w ogóle robi coś pożytecznego? A nawet jeśli stać ich było na kupno domu, to czemu Adrienne codziennie paraduje w tym samym wyświechtanym stroju? W jaki sposób potrafi naraz trzymać pogrzebacz, młotek, książkę, karty i gazetę w tych swoich obcisłych dżinsach? Trochę się zagalopowałem. Może i masz rację – jak się na PHANTASMAGORIĘ spojrzy bez zawodowego skrzywienia, to wygląda o niebo lepiej.



Roberta Williams (w bluzce w kwiatki) „pociąga za sznurki"

Micz: W PHANTASMAGORII jest przecież kilka autentycznie mrożących krew w żyłach scen. Gdy gra się wieczorem, w ciszy, to nie ma siły, by nie podskoczyć, gdy dzieje się coś nagłego. Najbardziej podobało mi się, gdy w ciemni Adrienne odnalazła masę poprzerywanych na pół własnych fotografii. Widzimy to z dalszego planu, tymczasem na pierwszym planie wisi wyłącznik światła. Pojawia się zmierzająca ku niemu dłoń, w ciemności słychać tylko krzyk...

User: Znów więc okazało się, że najbardziej straszą nie kukły polane ketchupem tylko sceny z suspensem. Gracz najbardziej boi się tego czego nie widzi, zupełnie jak w filmach.

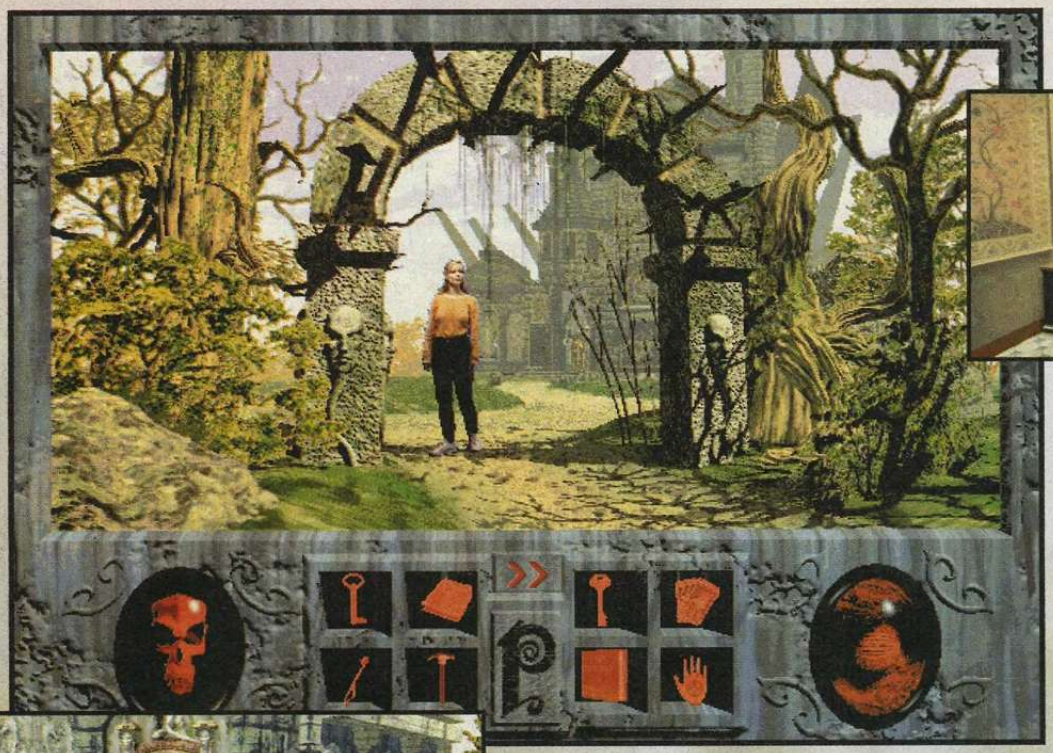
Micz: Filmowy horror praktycznie umarł. Po prostu niemal wszystko już było. Byłem w kinie na „W paszczy szaleństwa" mistrza gatunku Johna Carpentera. A tam więcej parodii i prób wplatania w fabułę ideologii, niż czystego horroru. PHANTASMAGORIA natomiast została od A do Z zrealizowana według klasycznych wskazań podręczników. Wszystko rozgrywa się na poziomie „to jej się mogło tylko wydawać", przepraszam – wszystko, poza ostatnią sceną, w której Adrienne odwróconą gilotyną przecina swojego męża. Dla Roberty Williams oznaczało to zapewne „wyzwolenie się bohaterki ze szponów mężczyzn", bo takimi podtekstami naszpikowana jest cała gra.

User: Roberta Williams stwierdziła, że inspirację do stworzenia PHANTASMAGORII czerpała z Edgara Allana Poe i Stephena Kinga. Tym jednak różni się od mistrzów, że jest gotowa zniżyć się bardzo nisko dla taniego efekciarstwa. Spore kontrowersje wywołała scena gwałtu w dniu czwartym, z powodu której wprowadzono zakaz sprzedaży gry w niektórych stanach USA. W Polsce scena gwałtu przejdzie pewnie bez echa.

Micz: To się okaże.

User: Dobranoc Państwu.

Jedna z finałowych scen, w których bohaterka ginie od cięcia wyrenderowanym ostrzem gilotyny. Na uznanie zasługuje sugestywna gra aktorów, którzy potrafili tak wczuć się w rolę, będąc ciągle w tym samym niebieskim studiu.



W tych pięknych i niewinnych wnętrzach rozegra się makabra...

Miasteczko położone na skraju cywilizacji. Wyspa u stóp wielkiego morza, na którą statek z żywnością zawija raz na tydzień. Spokojni ludzie, którzy poza własnym życiem niczym się nie interesują. Człowiek opętany przez Szatana. Rezydencja Carnovasch. To właśnie w niej miały miejsce zdarzenia, których nauka ani zdrowy rozum nie są w stanie objąć, mogące być tylko uznane za fantasmagorię szaleńca.

Wkrótce po kupnie rezydencji Adrienne Delaney z mężem przyjechali na miejsce. Ona była początkującą pisarką, Don zaś pracującym na zlecenie magazynów i prywatnych wydawców fotografikiem. Szukali przystani, gdzie będą mogli odpocząć od zgiełku i w spokoju pracować. A ten dom od początku wydawał się niezwykły.

DZIEŃ 1

Pierwsze wspólne śniadanie na nowym miejscu przebiegło spokojnie. Dlaczegóż miałoby być nienormalne? Gdy Don odszedł od stołu, Adrienne pomyślała, że warto by rozejrzeć się po domu. Z komody wyjęła pudełko zapałek, przeszła do sąsiedniego pokoju i zajrzała do kominka. Chwilę popatrzyła na skwierczący ogień, po czym zabrała oparty o mur pogrzebacz. Tuż obok znajdowały się drzwi. Ależ to była ogromna sala, z sufitem wysoko, wysoko nad posadzką! Stał tam fortepian oraz dziwna zabawka układająca karty. Adrienne weszła po krętych schodach na pierwsze piętro. W pokoju po prawej znalazła leżące na łożu karty do tarota. W sekretarzyku zaś spoczywał list. Wbrew powszechnym zasadom, pisarka odpieczętowała korespondencję i zapoznała się z jej treścią.

Na drugim piętrze udała się do pokoju na końcu korytarza, gdzie znalazła pięciodolarowy banknot. Pieniędzy nigdy dosyć, a prawdę mówiąc po kupnie rezydencji stan rodzinnego konta bliski był zapaści. Adrienne odwiedziła jeszcze męża, który zmagał się z hydrauliką w ciemni. Rozejrzała się po pełnych fotograficznych roztworów półkach, po czym wzruszywszy ramionami, wyszła.

Nadszedł najwyższy czas na złożenie wizyty w miasteczku. To zaledwie kilka minut jazdy samochodem. Adrienne wyszła przed rezydencję i usiadła za kierownicą. Po dojechaniu na miejsce postanowiła złożyć najpierw wizytę w biurze Roberta Thomplinga. Ów urzędas pośredniczył w sprzedaży rezydencji Carnovasch. Za mistrza bontonu z pewnością nie uchodził; prostak już od progu przywitał swą byłą klientkę serią sprośnych aluzji. Adrienne ignorując nachalne zachowanie Thomplinga, zapytała go o liczne zamknięte pokoje w rezydencji. Otrzymała odpowiedź, żeby zajrzeć do stojącej obok szafki. Jeśli coś w niej jeszcze by było, mogła to sobie zabrać. Okazało się, że było. Duży klucz dziwnego kształtu.

Wracając do Carnovasch, Adrienne zastanawiała się, do których drzwi może pasować nowy klucz. Kobieca intuicja skierowała ją od razu do wąskiego korytarza odchodzącego od wielkiej sali na parterze. Otworzyła znajdujące się na jego końcu drzwi. To była biblioteka. Adrienne usiadła przy stole i zapoznała się z treścią dziennika. W biurku, w jednej z szuflad natknęła się na kolejny list. Ten wydawał się niezwykły. Pod kilkunastoma napisanymi kaligrafowanym stylem pisma linijkami widniał podpis: Zoltan. Zoltan Carnovasch... ten światowej sławy iluzjonista, poprzedni właściciel rezydencji. Ludzie opowiadali o nim różne rzeczy.

Ze stołu Adrienne wzięła kamienną figurkę. Przyjrzała jej się dokładniej i odkryła wysuwany nóż. W bibliotece uwagę przykuwał zwłaszcza obszerny kominek. Już na pierwszy rzut oka było widać, że warstwa cegieł została tu położona całkiem niedawno. Jedna z cegieł dała się wyjąć. Adrienne spojrzała w otwartą szczelinę. Zobaczyła pogrążony w mroku ołtarz z leżącą na nim księgą i kandelabrami po bokach. Ciekawość zwyciężyła – używając noża usunęła kolejne cegły i po pewnym czasie droga do tejemniczej kapliczki stanęła otworem. Na ołtarzu leżała księga z drzewem genealogicznym rodu Carnovasch, a także drugie opasłe tomisko. Zanim Adrienne dotknęła go, zdawało jej się, że jedna z zamykających je klamer sama upadła na ziemię. Po otwarciu drugiej, z księgi wypłynęła zielona poświata...

DZIEŃ 2

Rano Don urządził karczemną awanturę. Od razu po śniadaniu zamknął się w ciemni, obrażona Adrienne postanowiła pójść się przejść. Ciągle jeszcze myślała o zdarzeniu z poprzedniego dnia. Czy w kapliczce doznała halucynacji, a jeśli nie, to czym było to światło, które wypłynęło z otwartej księgi? Pojechała do położonego w miasteczku sklepu. Miała kupić dla Dona środek odrdzewiający, do reperacji rury w ciemni. Sprzedawca okazał się miłym staruszkiem, po tym jak Adrienne wskazała stojącą na półce butelkę oraz zapłaciła pięciodolarówką, język od razu mu się rozwiązał. Opowiadał o Carnovaschu. Był on słynnym magikiem, znanym ze swej ekscentryczności. Rozpowiadano, że rezydencja jest nawiedzona, ale wcale to nie przeszkadzało Zoltanowi. Pokazy jego przedstawienia pod tytułem „Fantasmagoria" stały się sławne nie tylko w okolicy. Pisały o nim wszystkie gazety. Potem Carnovasch nagle zmarł... już prawie sto lat minęło od tego czasu.

Sklepikarz powiedział, że żyje jeszcze osoba, która kiedyś osobiście znała Zoltana. Był nią niejaki Malcolm. Adrienne przypomniała sobie, że to właśnie do niego adresowany był list, który znalazła w rezydencji. Sklepikarz nie chciał powiedzieć nic więcej.

Adrienne wróciła do domu. Zobaczyła, że drzwi od starannie zamkniętej poprzedniego dnia stajni były uchylone. Weszła do środka. Od razu obleciał ją strach, bo panowała tu nienaturalna cisza. Nagle od tyłu ktoś ją dotknął. To tylko Don, ale jak bardzo zmieniony. Zachowywał się tak dziwnie, że można się było obawiać, czy nie dosięgło go jakieś

szaleństwo. Pisarka poszła w ślad za nim, do ciemni. Zapukała i podała kupiony środek Donowi. Ten się trochę uspokoił, wyglądało, że żałuje swojego poprzedniego zachowania. Już niedługo wszystko wróci do normy – miała nadzieję pisarka. Jednak zdarzenia, jakie nastąpiły podczas kolejnych dni, uczyniły to jedynie pobożnym życzeniem.

DZIEŃ 3

Zaimprowizowane na trawie śniadanie przebiegało zwyczajnie do momentu, gdy pojawił się kot. Don przegonił go i znów na jego twarzy pojawił się ten sam histeryczny śmiech. Zaczynało się z nim dziać coś dziwnego. Adrienne patrzyła jak jej mąż niczym szaleniec ucieka w głąb ogrodu. Swoją drogą, ogród mógł być uznany za nietypowy. Rosły w nim bezlistne drzewa, znajdowały się rzeźby zupełnie jak z muzuem. Kto miał tyle pieniędzy, by to tutaj sprowadzić? Umowa sprzedaży wcale nie wspominała przecież o tym dodatkowym wyposażeniu. Dziwne.

Po zajrzeniu za pobliskie drzewo Adrienne wpadła na liczącego przynajmniej siedem stóp osobnika. Przedstawił się jako Cyrus. Włóczęga, rodzaj „dużego dziecka" o rozwoju psychicznym zatrzymanym na poziomie pięciolatka. Już od paru dni ukrywał się na terenie rezydencji. Poprosił Adrienne, by poszła za nim do stajni. Podobno jego matka znalazła się tam w tarapatach.

Istotnie tak było. Wszedłszy do stajni, Adrienne zapytała Cyrusa co robić, po czym wspięła się po drabinie do miejsca, gdzie stara kobieta utknęła w dziurze w deskach. Przesunięcie widłami uwiązanego na linie haka umożliwiło zaczepienie go za pasek Harriet i wyciągnięcie jej z opresji. Po długich podziękowaniach włóczędzy poprosili Adrienne, by ich przyjęła na służbę. W zamian prosili tylko o wyżywienie i miejsce do spania, więc nie było powodu, aby się nie zgodzić.

Drzwi przy jadalni prowadziły do małej spiżarni, Adrienne zapaliła światło i rozejrzała się wokół. Na półkach stało sporo słoików, na ziemi leżał dywanik. Odsłoniła go i zajrzała w ciemność. Pogrzebaczem podważyła klapę, która odsłoniła ciemną czeluść. Zapalone zapałki pozwoliły zejść po kolejnych stopniach drabiny. Stały tam beczki wina, na ziemi leżał młotek. Delaney zabrała go ze sobą i udała się do stajni. W miejscu, w którym utknęła lekko zbzikowana matka Cyrusa z desek wystawał gwóźdź. Dzięki młotkowi Adrienne zdołała go podważyć i wyjąć.

Po powrocie do rezydencji Adrienne przypomniała sobie o drugich zamkniętych drzwiach na drugim piętrze. Klucz tkwił wsadzony z drugiej strony zamka. Co za licho? Z pomocą gwoździa Adrienne zdołała wypchnąć klucz i pogrzebaczem przyciągnęła go do siebie. Po kamiennych schodkach wdrapała się na poddasze. Pokoik urządzony był w sposób co najmniej ascetyczny, dlatego wzrok Adrienne od razu natrafił na leżącą na komodzie książkę. Nic nadzwyczajnego – „Wampir" Johna Polidori. Ciekawa była za to dedykacja – od Carno dla Malcolma. Nie było już wątpliwości, kto zna odpowiedzi na większość nurtujących ją pytań.

W miasteczku wstąpiła do sklepu z antykami. Miła Lou Ann ucieszyła się z poznania Adrienne, znała już niektóre jej powieści. Znała prawie całą historię Carnovascha. Miał pięć żon, każdą z nich spotkał ponury los. Zresztą i on sam nie zmarł śmiercią naturalną, pewnego dnia znaleziono go potwornie okaleczonego. Prawdopodobne miejsce spoczynku Zoltana znajduje się na terenie rezydencji. Wiadomo było, że Carno parał się czarną magią, podobno miał jedno dziecko – dziewczynkę, o której później wszelki słuch zaginął. Lou wyłożyła dziennik z wycinkami z gazet. A w nim kolejna niesamowita informacja: niedługo przed śmiercią, podczas występu, Carno uległ wypadkowi. Na skraju śmierci, z całkowicie spaloną twarzą trafił do szpitala. Po kilku dniach Carno zamordował pielęgniarkę i zbiegł. Co do Malcolma, to żyje on w miasteczku. Opiekuje się nim niańka, bo młodzieniaszkiem nie jest: sto dziesięć wiosen na karku.

Wszedłszy na zaplecze sklepu, Adrienne wyjęła kość z beczki i udała się do położonego na uboczu domu. Kość wzięła po to, by obłaskawić psa, który wściekle bronił furtki. Malcolm okazał się zgrzybiałym starcem, ledwo poruszającym się na fotelu inwalidzkim. Zapytał tylko, czy w domu wszystko w porządku, po czym odprawił Adrienne.

DZIEŃ 4

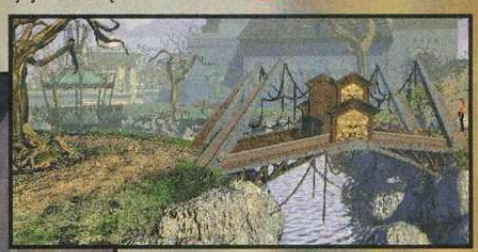
Jak zwykle rano, młoda kobieta dokonywała ablucji, kiedy przyszedł Don. Wyglądał nieswojo, chociaż ciężko jej było wskazać co jest z nim nie w porządku. Mąż zaczął się przytulać mimo, że dała mu wyraźnie do zrozumienia, iż nie pora na miłość. To tylko spowodowało nasilenie pocałunków i pieszczot. Chciała krzyczeć, żeby przestał, ale Don cały czas robił swoje, nie zważając na jej opór. Nagle brutalnie poderwał jej koszulę nocną i poszedł na całość. Don zachowywał się tak, jakby go opętał diabeł, ślepa żądza zrobiła z niego zwierzę. Adrienne przeżywała katusze, człowiek któremu ufała, z którym chciała spędzić resztę życia, właśnie ją gwałcił. Chciała wypłakać, wykrzyczeć swoje żale, ale rozeszły się tylko echem po kątach olbrzymiego domu. Nigdy już nie będzie tak samo między nią a mężem. Choćby był nie wiadomo jak słodziutki później, ten wybuch zostawił swoje piętno na zawsze.

Na dole w hallu Adrienne natknęła się na Harriet. Kiedy wyznaczyła listę rzeczy do zrobienia, spytała o domek, który zauważyła w lesie. Harriet nie wiedziała jak go odnaleźć, ale zasugerowała, że być może jej syn zna drogę. Adrienne przypomniała kobiecie by opróżniła kosze na śmiecie i poprosiła o wyrzucenie zbędnej już gazety...

koszmaru ciąg dalszy za miesiąc

Micz & User Jama

Autoryzowany dystrybutor:
IPS Computer Group
Zapowiedź: listopad'95



Animacja to już nie animacja, to film.

STAR

W poprzednim numerze zamieściliśmy recenzję najnowszej opery mydlanej spod znaku STAR TREK, teraz czas na opowieść o wszystkim, co się w trakcie gry ma wydarzyć – czyli pełne rozwiązanie.

■ ■ ■

Podczas patrolu strefy neutralnej USS Enterprise natknął się na intruza. Granicę Zjednoczonej Federacji Planet naruszył garidiański Drapieżnik, który zapuścił się zbyt daleko w pogoni za małym statkiem wywiadowczym. Załoga uciekiniera poprosiła Picarda o azyl, dowódca Drapieżnika żąda teraz ich bezwzględnego wydania. Data zasugeruje przełamanie pola wiążącego między Drapieżnikiem a statkiem wywiadowczym i przerzucenie jego załogi na pokład Enterprise. Dowódca Drapieżnika, kapitan Pentara, ostro zaprotestuje.

PICARD – YOUR PRESENCE HERE HAS GIVEN ME THE RIGHT...
PICARD – OUR GARIDIAN GUESTS...
PICARD – I SYMPATHIZE WITH YOUR CONCERN...

Kiedy Drapieżnik odleci, Picard porozmawia z gośćmi, przebywającymi w sali konferencyjnej. Jeden z azylantów, garydiański historyk T'Bak, opowie intrygującą historię o Prawodawcy i poszukiwanym Piątym Pergaminie. Picard zgodzi się pomóc. Zgodnie z zaleceniami T'Baka, kapitan ustala kurs na Horst III, by złożyć wizytę znanemu vulcańskiemu archeologowi Shanokowi. Po drodze Enterprise otrzymuje SOS ze stacji orbitalnej Mertensa.

CYMKOE IV

Picard szybko czyta raport, podczas gdy Data usiłuje ustalić współrzędne dla transportera. Celem misji jest odłączenie lub naprawa niestabilnego generatora mocy.

Ekipa: Riker, Worf, Dr. Crusher, La Forge
Sprzęt: Phazer, Tricorder, Medyczny Tricorder, Medi-Kit

Przejdź w głąb stacji przez drzwi po lewej. Uszkodzony kabel przesyłowy przygniótł jednego z pracowników stacji. Kobieta jest nieprzytomna, ale żyje. Wystrzel w kabel z phazera ustawionego na minimum. Porozmawiaj z Dr Crusher i Geordim. La Forge ustali koordynaty uciętej końcówki kabla przy pomocy tricordera, dzięki czemu będzie go można przesunąć transporterem w pierwszej sali. Dr Crusher zaaplikuje rannej med-kit, jej sytuacja poprawi się na tyle, że umożliwi rozmowę.

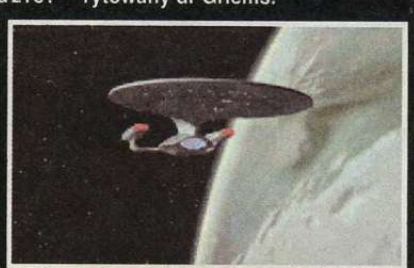
Przejdź na prawo do turbowindy, wybierz poziom administracyjny. Geordi spróbuje przejąć kontrolę nad systemami awaryjnymi z panelu po prawej. Niezbędny jest kod dostępu. Próba obsługi holostołu również się nie powiedzie.

Kapitan Picard wraz z załogą wita na pokładzie...

Wróć do rannej dr Benyt. Geordi spyta ją o kod, dzięki czemu będzie mógł przestawić moc systemów awaryjnych. Teraz udaj się na poziom inżynieryjny.

Ekipa zobaczy tu nieznanego pochodzenia sondę, która wysysa moc z linii przesyłowych stacji. Geordi spróbuje wykonać odczyt tricorderem, jednak sonda skompensuje polem maskującym. Dla mniej wprawnego inżyniera obiekt wyglądałby jak naturalny meteoryt. Geordi zrekalibruje tricorder i wykona ponowny odczyt.

Idź do laboratorium po prawej. La Forge zaproponuje odcięcie dopływu mocy do linii przesyłowych, by pozbyć się pasożyta. Dokona tego na konsoli przy drzwiach. Należy chwilowo odpiąć grupę trzecią. Sonda opuści stację i skieruje się w nieznane. Nie możesz niestety jej śledzić, masz pilniejsze sprawy na głowie. Weź z półki FLUX ROUTER, INVERTER COUPLING oraz WAVE CONVERTER. Udaj się na poziom administracyjny, gdzie Geordi przy pomocy routera naprawi holostół. Po pokazie wróć do inżynieryjnego i tym razem pójdź na lewo do dyspozycji mocy. Siedzi tu bardzo zirytowany dr Griems.



LA FORGE – THERE WAS A LARGE MACHINE...
LA FORGE – IT WAS BIG...
LA FORGE – DR. GRIEMS, I'M CHIEF ENGINEER...
LA FORGE – MANUALLY, THAT'S VERY IMPRESSIVE.

Zgodnie z umową zamontuj inverter, a następnie converter w dziurze pozostawionej przez obcą sondę. Fluktuacje mocy ustaną, a dr Griems przywróci reaktor do normalnego punktu pracy.

HORST III

Enterprise podejmie przerwaną misję. Picard skorzysta z komunikatora, by porozmawiać z Shanokiem. Niestety, nie wniesie to wiele nowego. Następnie Picard spyta o rozwój sytuacji kanclerza Daenub, mającego w jurysdykcji stację orbitalną Mertensa. W chwilę później nadejdzie wiadomość ze Starfleet. Admirał Reddreck poprosi Picarda o przysługę.

MORASSIA

Zaanonsuj swoje przybycie konstablowi Lliksze. Celem wyprawy jest odnalezienie zaginionego exobiologa oraz ewaluacja kwalifikacji Morasii do przyjęcia w obręb Federacji. Na czas pobytu w habitacie Picard zgodzi się honorować tutejsze prawa i nie wyposażać ekipy operacyjnej w broń.

Ekipa: Data, Worf, dr Crusher, Troi
Sprzęt: Tricorder, Med-kit, Medyczny Tricorder

Porozmawiaj z konstablem, dyskretnie wypytaj o okoliczności zaginięcia dr Hyunh-Foertsch. Wyjdź na lewo i idź do laboratorium. Weź BIOPROBE oraz trzy FIELD UNITS. Sprawdź wszystkie zwłoki zwierząt na biostole oraz sonicskopie. Po oględzinach odłóż ciała na miejsce. Podepnij tricorder do portu komunikacyjnego przy komputerze i otwórz kanał do Tropiciela Melasa. Wypytaj o źle oznakowane zwierzęta oraz nieuzasadnione przyczyny zgonów. Wróć do biura konstabla i skonfrontuj je z dowodami wskazującymi na nielegalny przemyt zwierząt do habitatu.

Po rozmowie ekipa pójdzie na lądowisko. Znajduje się tu aktywny MICROGENERATOR, bez którego nie można obserwować poszczególnych środowisk habitatu. W każdym środowisku należy włożyć baterię, odczytać gdzie mieszczą się siedliska zwierząt je zamieszkujących i ze wszystkich pobrać próbki odpowiednim próbnikiem. Ekstrahuje się je z próbnika przy pomocy BIOPROBE.

TREK THE NEXT GENERATION

Canyon Biotope, próbnik A, 3 próbki
Bogforest Biotope, próbnik B, 4 próbki
Marine Biotope, próbnik C, 4 próbki

Sprawdź zdobyte próbki na sonicskopie, następnie otwórz kanał do konsultanta lydia. Po dosyć nieprzyjemnej wymianie zdań, porozmawiaj z uzdrawiaczem Zzolis. W wyniku rozmowy uznasz, że trzeba sprawdzić kwarantannę. Pracuje tu dozorca Tzudan, który chętnie odpowie na twoje pytania. Dzięki zdobytym od niego informacjom ustalisz, że winnym jest konsultant lydia. Konstabl Lliksze odnajdzie w jego gabinecie związaną dr Hyunh-Foertsch.

Zaginiona zwróci uwagę na konieczność wyłapania niebezpiecznych gatunków. Po rozmowie ekipa odleci z lądowiska do dyspozycji mocy, po czym ponownie spotka się z panią doktor w kwarantannie. Dr Hyunh-Foertsh poinstruuje cię, jak należy schwytać zwierzynę. Najpierw, używając konsoli drugiej, trzeba na przynętę uruchomić rezonator, a potem złapać ją operując konsolą pierwszą.

Trop prowadzi do ferengijskiego handlarza, którego ostatnio widziano w okolicy Joward III. Na miejscu sensory Enterprise wyłapią ślad jonowy prowadzący do Systemu Nigold. Ferengi jest gotów wykupić swoją wolność cennymi informacjami dotyczącymi Romulanów, jak również zdradzić skąd zdobył ostatnią partię zwierząt.

FRIGIS

Planeta znajduje się na wskazanych koordynatach, jednak nic nie wskazuje na to, by była zamieszkała. Troi wyczuwa życie, więc Picard poprosi T'Baka o ułożenie odpowiedniego powitania. Po chwili zgłosi się kanclerz Laraq, który zgodzi się na wizytę ekipy operacyjnej.

Ekipa: Riker, Troi, La Forge, Data
Sprzęt: Phazer, Tricorder

Porozmawiaj z Laraq'iem, po czym wejdź do najbliższej piramidy. Tutaj mieści się świątynia sekty pieśniarzy. Wysłuchaj ich muzyki, otrzymasz ORCHESTRION, dzięki któremu będziesz mógł ją ponownie odtwarzać. Przepytaj Stamblyra – głowę sekty.

Wyjdź z piramidy, przejdź na prawo i wejdź do budowli. Spytaj Nachyla o jej przeznacznie. Okazuję się, że to świątynia poszukiwaczy. Podejdź do drzwi za łukiem. Gdy podejdziesz bliżej obudzi się klucznik i zada ci pięć pytań, by sprawdzić czy jesteś godny by przejść na drugą stronę. Kluczowe jest tu zrozumienie filozofii Prawodawcy, gdzie przyznanie się do niewiedzy jest pierwszym krokiem do jej zdobycia. Na wszystkie pytania odpowiadaj – nie wiem.

Wewnątrz Data obejrzy napisy, panel kontrolny oraz pole stasis i dojdzie do wniosku, że bez znajomości języka Chodaków nie będzie można nic zdziałać. Odszukaj kanclerza Laraque'a, który doda do tricordera odpowiednią bazę danych. Dzięki niej Data odczyta napisy, co pozwoli wyłączyć pole na panelu. Przepytaj Aelonta. Otrzymasz dwa talizmany oraz klucz do sejfu, z którego możesz w zamian za uwolnienie wybrać trzy przedmioty wedle uznania. Użyj termoklucza na sejfie w holu. Wydobądź zeń złotą obręcz, rezonator w kształcie procy oraz laskę z białą kulą.

Wejdź do pierwszej piramidy. Włóż obręcz na swoje miejsce. Geordi wmontuje rezonator z powrotem do instrumentu. Stamblyr zaoferuje dwa nowe orchestrony. Podejdź do drugiej piramidy, gdzie mieści się świątynia wewnętrznej siły. Przedstaw się Madii, po czym wręcz jej laskę. W zamian poproś o usunięcie pola siłowego, chroniącego stary teleporter Chodaków. Zagraj na orchestronie z dwiema wypustkami, a zostaniesz przeniesiony na platformę.

W pomieszczeniu znajdują się cztery orchestrony, które trzeba kolejno zebrać. Zagranie melodii orchestronów powoduje zmianę konfiguracji płyt, po których można chodzić. Ułożenia nachodzą na siebie, dzięku czemu można dotrzeć do wszystkich punktów bez wpadania w otchłań. Nawet jeśli się to zdarzy nie zginiesz, tylko zaczniesz od nowa, osłabiony.

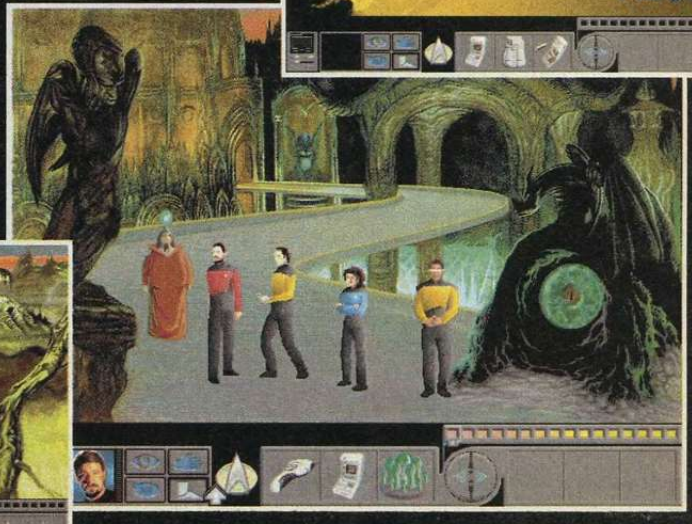
Właściwa kolejność użycia orchestronów jest następująca: 4 wypustki, 3 wypustki, 1 wypustka w kopule, 4 wypustki, 1 wypustka w kopule, 2 wypustki w kopule, 1 wypustka w kopule, 4 wypustki, 1 wypustka, 2 wypustki w kopule.

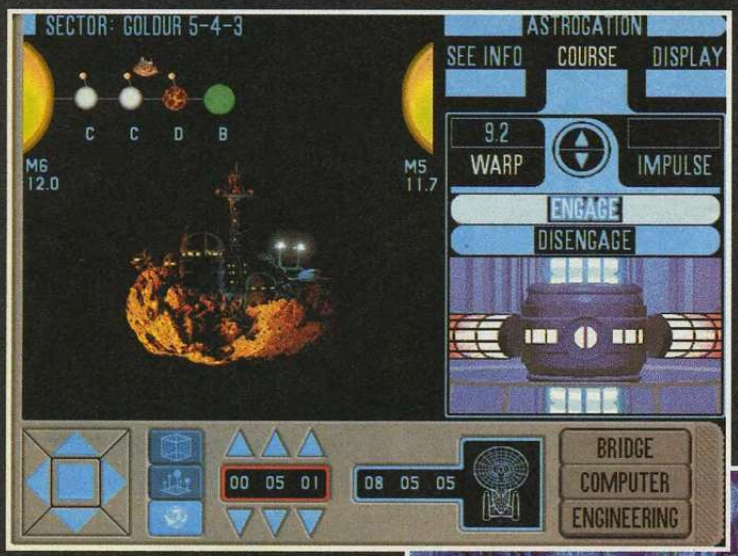
Jeśli wszytko się dobrze ułożyło, powinieneś stać pod wnęką. Włożenie doń niebieskiego talizmanu otworzy przejście do archiwum, gdzie lewituje poszukiwany Piąty Pergamin Prawodawcy.

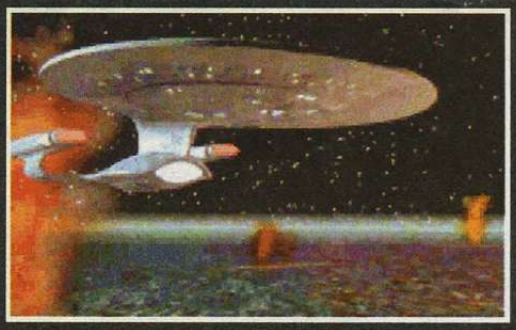
Po udanej misji dojdzie do kolejnej konfrontacji z Drapieżnikiem. Picard porozmawia z Lukaną, wspólnie dojdą do układu z kapitanem Pentarą. Trzej garydianie odlecą do domu na pokładzie Drapieżnika.

Enterprise powróci do patrolu strefy neutralnej, który zostanie raptownie przerwany alarmową transmisją Starfleet. Romulanie przystąpili do wojny z Federacją. Picard spróbuje skontaktować się z dowództwem, w końcu Worfowi uda się uzyskać połącznie. Picard otrzyma rozkazy asekuracji Placówki 543. Dowódca placówki, komandor Chan wyśle Enterprise w misję obrony stacji przekaźnikowej przed najeźdźcą.

Na miejscu sensory wykryją trzy romulańskie Drapieżniki. Mimo przytłaczającej przewagi przeciwnika Picard zdecyduje się na atak. Romulanie zaczną uciekać, ale Picard jest zdecydowany na konfrontację. Jeden z Drapieżników odłączy się od klucza i podejmie walkę z Enterprise. Dwa pozostałe wkrótce dołączają. Po zwycięskiej walce Picard porozumie się komandorem Chan, by odebrać nowe rozkazy. Enterprise poleci asystować Klingonom, zaatakowanym przez oddział Drapieżników. Gdy zniszczony zostanie ostatni statek Romulanów, nadejdzie wezwanie od Klingonów.







PICARD – WHAT EXACTLY DID YOU LEARN...
PICARD – CAN YOU TELL US ANYTHING ELSE...
PICARD – I TRUST THAT YOU...

Picard omówi sytuację z załogą, następnie zda raport komandorowi Chan. Wkrótce nadejdzie wiadomość ze Starfleet, a także wołanie o pomoc z Shonoisho Epsilon 6. Udaj się na Frigis zniszczyć opresora. Kapitan Picard postanowi osobiście porozmawiać z Laraque'iem. W wyniku rozmowy Picard otrzyma trzy przedmioty: ISOLINEAR ROD, PROGRAMMING TOOL, CHODAK DATA CRYSTAL. Podczas gdy komputer analizuje informacje zawarte w kryształe, Enterprise leci by zbadać inne pozostałości po Chodakach.

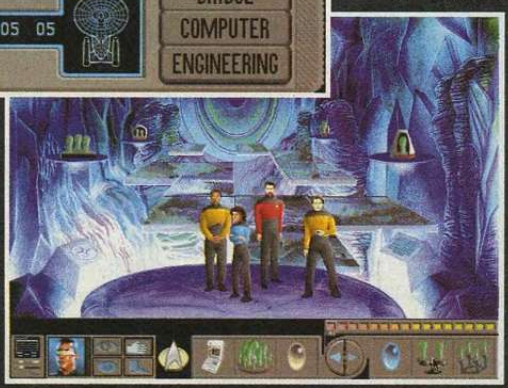
HORST III

W związku z najazdem Romulanów Shanok zarządził opuszczenie stacji archeologicznej przez ekspedycję.

Ekipa: Picard, Troi, Data, La Forge
Sprzęt: Tricorder, Phazer, Rod, Programming Tool

Wystrzel w stronę kamieni z phazera ustawionego na maksimum. Wejdź w odkryte w ten sposób przejście. Geordi podejdzie do konsoli i spróbuje ją uruchomić. W tym celu włoży w otwór pręt i odpowiednio go zaprogramuje. Uzyskane informacje należy zalogować w tricorderze. Przejdź na lewo do instrumentu badawczego. Zbadaj tricorderem zarówno samą maszynę jak i położenie statywu, by dowiedzieć sie gdzie jest wycelowana. Wróć do miejsca przerzutu i wciśnij komunikator, by wrócić na statek.

Po chwili zgłosi się Starfleet z rozkazem zatrzymania za wszelką cenę niezidentyfikowanego statku w systemie Yajj. Obcy będzie bardzo groźnym przeciwnikiem, więc przygotuj się na najgorsze. Skończywszy pojedynek, Picard porozmawia z Data, który odkrył położenie centrum dowodzenia Chodaków. Jeżeli w wyniku dotychczasowych walk Enterprise doznała znacznych uszkodzeń, bądź torpedy fotonowe są na wyczerpaniu, udaj się do najbliższej stacji gwiezdnej, np. Starbase 131 w sektorze 01-03-01.



ALLANOR

Ekipa: Picard, La Forge, Data, Carlstrom
Sprzęt: Phazer, Tricorder, Med-kit, Rod, Rod Programmer

Zbadaj tricorderem ekran z harmonogramem. Za drzwiami po lewej są trujące gazy. Jedyna inna droga prowadzi przez dukt wentylacyjny. Strzel phazerem ustawionym na maksimum w trzy punkty stopu kraty. W następnym pomieszczeniu sprawdź konsole. Włóż pręt do otworu i zaprogramuj go. Wybierz kolejno:

– System Log, More, Done
– Initialise System, OK, Activate Facility
– Access Database, OK, Despatch Repair Unit.

Wyjmij pręt i podążaj na prawo do obszaru naprawczego. Podnieś leżący w rogu pomieszczenia kawałek metalu oraz spinacz. Ekipa będzie świadkiem naprawy robota. Geordi dostrzeże swoim wizjerem krótki impuls podczerwieni, a Data rozpracuje system wyłączania robotów.

Wycofaj się do miejsca lądowania. Wyjmij LOGIC INHIBITOR z maszyny, która nagle ożyje. Natychmiast wyemituj impuls wyłączający przy pomocy tricordera, inaczej android ochrony pozbawi ekipę phazerów. Skieruj swe kroki do obszaru naprawczego, tym razem podejdź do drzwi z tyłu.

Drzwi są zamknięte, za wyjątkiem krótkiej chwili, kiedy przejeżdża przez nie naprawiony robot. Data sprawdzi tricorderem mechanizm i odkryje gdzie są umiejscowione jego obwody logiczne. Wepnij w nie LOGIC INHIBITOR. Kiedy podjedzie następny robot, będzie musiał się zatrzymać. Zdeaktywuj go impulsem z tricordera, po czym wyjmij inhibitor. Drzwi automatycznie się otworzą. Jeden z członków ekipy z powrotem zamontuje inhibitor, by na wszelki wypadek zablokować drzwi w pozycji otwartej.

Znajdujesz się w obszarze ładowania robotów. Geordi ustawi konsolę nieopodal, tak by wskazywała Power On oraz Station Online. Urządzenie energetyczne zacznie działać, zapalą się zielone światełka świadczące o naładowaniu. Geordi ustawi konsolę na Power Off. W ten sposób każdy następny robot będzie rozładowywał pojemność. Kiedy stan dojdzie do jednego zielonego światełka, wystrzel w urządzenie z phazera. W ten sposób będziesz mógł bezpiecznie przejść przez płytkę energetyczną.

Będą tam już czekać Chodakowie, którzy zabiorą ekipę operacyjną do swego przywódcy. Głos zabiera kapitan Picard.

PICARD – WE ARE ON AN ARCHEALOGICAL...
PICARD – WE ARE ON A PEACEFUL MISSION...
PICARD – TELL ME MORE ABOUT...
PICARD – WE OBTAINED THIS ROD...
PICARD – THERE'S NO NEED...
PICARD – WE WILL SURRENDER...

Chodakowie pojmą członków ekipy i założą im na głowy inhibitory wizji, by nie mogli zapamiętać marszruty. Po chwili znowu będziesz widział. Admirał zabierze twój pręt i przy jego pomocy wydobędzie z konsoli cenne informacje dotyczące lokalizacji UNITY DEVICE. Następnie wyda polecenie skasowania wszelkich doń referencji i Chodakowie wyjdą z pomieszczenia. Pomimo, że Admirał wyjął isolinearny pręt, konsola jest nadal aktywna. Obejrzyj:

– Exhibit 227
– Final Message
– Communique 763-r

Idź w stronę, w którą poszli Chodakowie. Znajdziesz tu wyglądającego na martwego Optimatora. Data wykorzysta Med-kit by zsyntetyzować stymulant. Dzięki niemu Picard będzie mógł porozmawiać z Optimatorem i uzyskać kod do wyłączenia systemów ochronnych. Podejdź do konsoli. Pręt utkwił w otworze. Wydostań go wkładając do czerwonej dziurki spinacz, następnie wsuń z powrotem, ale do końca. Wyłącz kontrolę wszystkich sześciu obszarów. Teraz możesz bezpiecznie pójść po schodach na górę. Idź na lewo, później do holu.

Ekipa znajduje się w pomieszczeniu transportowym. Data zaprogramuje komputer, wybierając środkowy guzik po lewej i prawy skrajny u góry. Wtedy wciśnie guzik i przerzuci pozostałych do nowej lokacji. Następnie włączy opóźnienie czasowe, przejdzie do transportera i dołączy do reszty. Powróć do miejsca lądowania. Zanim wrócicie na pokład Enterprise, Geordi jeszcze raz przewertuje ekran z harmonogramem, a Data obliczy najbardziej prawdopodobne położenie mgławicy. Po zakończonej misji załoga z powrotem podejmie patrol w strefie neutralnej.

Do zlokalizowania UNITY DEVICE niezbędna jest znajomość Chodakowej miary odległości, inaczej nie będzie można dokonać triangulacji. Troi zasugeruje by, odwiedzić pulsar w mgławicy Gambara. Gdy Enterprise dotrze na miejsce okaże się, że pulsar zapadł się i od trzydziestu lat jest w postaci czarnej dziury. Picard poprosi Troi o radę. Pomysł polega na przeleceniu trzydziestu lat świetlnych od obecnego położenia, by zaobserwować światło emitowane przez pulsar. Po pewnym czasie Data obliczy niezbędne koordynaty.

Na konsoli astronawigacyjnej wybierz mapę sektorów i ustaw kierunek na 06-05-06, współrzędne sektora Zephyrus, leżącego po romulańskiej stronie strefy neutralnej. Następnie na mapie gwiezdnej ustaw kurs na 03-08-12. Z tej lokalizacji Data będzie w stanie obliczyć przybliżone koordynaty UNITY DEVICE, ograniczając poszukiwania do sektora 03-01-03. Po drodze Enterprise natknie się na silny opór Romulanów.

THANG SECTOR

Sprawdź układy planetarne, UNITY DEVICE znajduje się na kursie 09-14-16. Picard odbędzie rozmowę z dowódcą statku garidiańskiego, następnie z Chodakiem. Ten ostatni rozpocznie wykonywać manewry ofensywne. Nie daj się wciągnąć w walkę, gdyż UNITY DEVICE posiada czujniki wykrywające agresywną działalność. Ostatecznie Chodak zrezygnuje z walki. Oba statki wyślą lądowniki na powierzchnię UNITY DEVICE. Tak uczyni i Picard.

Ekipa: Picard, Worf, Data, Butler
Sprzęt: Phazer, Tricorder

Ekipa operacyjna wejdzie do budowli. Znajduje się tutaj kolista platforma. Pierwszy wejdzie na nią Worf i zostanie przerzucony. Reszta członków ekipy będzie kolejno transportowana, ale tylko Picard przejdzie do następnej lokacji. Przyjrzyj się bliżej dziwnemu blaskowi. Obcy przywita Picarda, jednak nie odpowie na żadne z pytań. W pomieszczeniu po lewej spotkasz admirała Brodnacka oraz kapitana Pentarę. W trójkę zasiądziecie w pojeździe, który zabierze was na miejsce próby.

Pentara zaproponuje Picardowi współpracę, którą ten chętnie zaakceptuje. Przejdź przez drzwi. Tutaj Picard z przyszłości wręczy Picardowi nieznane urządzenie. Przedstawiciele trzech ras przystąpią do testu. W trakcie każdej kolejki wykorzystuj tylko lewą stronę podajnika, osłabiając Chodaka. Wspólnie z Pentarą doprowadzisz go w końcu do kapitulacji.

PICARD – EVEN IF WE DEFEAT BRODNACK...
PICARD – NO. EVERYONE...

Admirał Brodnack zdecyduje się współpracować z Picardem i Pentarą. Połącz połówki w pierścień. Obejrzyj dokładnie wszystkie elementy generatora pola. Żeby wyłączyć pole musisz zapełnić dolną przerwę powietrzną. Włóż tam swój pierścień. Poproś partnerów o ich połówki, złóż je w pierścienie i połóż na swoim. Pole się wyłączy, ale pojawi się nowa przeszkoda. Użyj urządzenia, by przedostać się przez przepaść. Skorzystaj z niego jeszcze dwukrotnie by zabrać ze sobą Brodnacka i Pentarę. Weź symbol, połóż go na drzwiach w kolejnym pomieszczeniu.

Otworzy się przejście do komory stasis. Skorzystaj z panelu, by wyłączyć pole i uwolnić sędziego, który zacznie egzaminować wszystkich kandydatów. Kiedy przyjdzie kolej na Picarda:

PICARD – THE UNITY DEVICE SHOULD BE USED FOR THE GOOD OF ALL.

Po przesłuchaniu sędzia otworzy drzwi i cała trójka wejdzie do wieży. Tutaj mieści się inteligencja UNITY DEVICE. Stwierdzi on, że wszyscy kandydaci przeszli testy. Zażąda też by powstrzymali oni nadciągającą inwazję Borgów. To oczywiście kolejny sprawdzian. Gdy pojawi się panel kontrolny, Picard wyłączy go bez dokonywania jakiegokolwiek wyboru. Paradoksalnie ten właśnie wybór okaże się słuszny.

User Jama

Autoryzowany dystrybutor:
IPS Computer Group

Kajko i Kokosz
... już na PC !!!

wymagania sprzętowe: MS-DOS, procesor 286 lub lepszy, 7 MB HDD, VGA, SB lub GUS, myszka

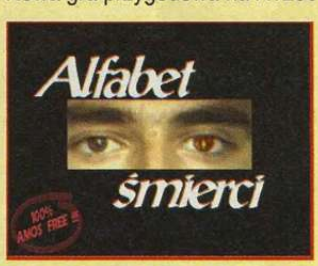
Grę **KAJKO I KOKOSZ** można kupić wysyłkowo płacąc przy odbiorze przesyłki. **Cena gry w wersji PC – 49,50 zł.** W cenę wliczony jest podatek VAT i koszty przesyłki. Zamówienia z dokładnym adresem oraz typem posiadanego komputera:

Seven Stars, ul. Matejki 6, 80-952 Gdańsk, tel. (058) 470-280

Co nowego będzie u nas?

Alfabet śmierci

Nowa gra przygodowa na A1200-AGA-HIRES, A500 i PC 386-SVGA!



Inwestor

Znakomita gra symulacyjno-ekonomiczna na PC 386-SVGA!
Wierna symulacja warszawskiej giełdy papierów wartościowych.

Seven Stars

FASCINATION jest godną odnotowania próbą stworzenia nowatorskiej przygodówki o uproszczonym interfejsie, która w swoich czasach rzucała ambitne wyzwanie graczom rozkochanym w standardzie gier oferowanych przez SIERRA. Wracamy do niej tylko na usilne prośby pojawiające się w listach do redakcji. Dziś widać, że FASCINATION była grą raczej mało udaną, w świetle kolejnych produkcji COKTEL VISION (GOBLINS, WEEN, LOST IN TIME), które jednak powstały na bazie wcześniej zdobytych przez zespół TOMAHAWK doświadczeń. O ironio, francuska firma została szybko dostrzeżona przez magnatów rynku i wszystkie swe produkty począwszy od INCA wydała jako część koncernu SIERRA FAMILY.

Mimo, że grafika FASCINATION dziś wydaje się do bani, to trzeba docenić fakt, że w 1991 r. mało która gra zawierała postacie i wnętrza powstałe na bazie fotografii. Zagadki, które są nieodzowną przyprawą każdej gry przygodowej, tutaj są miejscami zbyt proste, oprócz jednej. Ta z kolei może nie byłaby aż tak zabójczo trudna, gdyby klucz do jej rozwiązania nie był perfidnie umieszczony w jednej z rozmów gdzieś pośrodku gry. Krótko mówiąc, po dojściu do organów na końcu przygody, trzeba program uruchomić raz jeszcze i dokładnie przestudiować. Ale nawet na taki ruch niewielu graczy by się zdecydowało, ponieważ w grze występuje jeden przedmiot (sygnet Kennetha Millera), który niemalże na 100 procent wydaje się być rozwiązaniem problemu. A to zwykła atrapa. W jaki sposób programiści mogli wpaść na tak wykręcony pomysł, żeby tak pogmatwać grę kilka chwil przed końcem, pozostanie ich tajemnicą. I po raz kolejny mamy potwierdzenie teorii zaistniałej jakieś 2.5 roku temu, że bez SECRET SERVICE ani rusz.

Innymi mankamentami są intro i zakończenie. Tego drugiego niemal w ogóle brakuje, a z intra nie dość, że niewiele wynika, to jeszcze jego treść jest sprzeczna z tym, czego się później dowiadujemy. A dowiadujemy się, że w czasie lotu Paryż-Miami w samolocie jakiś gość w niewyjaśnionych okolicznościach wyzionął ducha, ale zdążył przekazać stewardessie pewną bardzo ważną walizkę. I wszystko wskazuje, że nie umarł śmiercią naturalną, tylko sprytnie przez kogoś zaplanowaną. Nazywasz się Doralice Prunelier i to ty właśnie jesteś tą stewardessą! Co się z tą torbą dalej stanie, zależy tylko od ciebie.

HOTEL PELICAN

Najpierw musisz coś znaleźć w tej nieszczęsnej walizce. Po trzykrotnej próbie opuszczenia pokoju przypomnisz sobie szyfr do teczki. W środku znajdziesz elektryczną szczoteczkę do zębów. Podłącz ją do kontaktu korzystając z przejściówki (leży w szufladzie) i przestaw na 110 woltów. W skrytce leży fiolka z pewnym płynem, o który rozchodzi się cała afera.

W hallu pozbieraj porozrzucane przedmioty: żeton, breloczek od klucza, gazetę, a potem obejrzyj książkę telefoniczną leżącą pod PLAYBOY'em. Za breloczek dostaniesz od recepcjonistki klucz do szafki basenowej.

Wróć do apartamentu i zadzwoń do Jeffreya Millera – numer znalazłaś na dole. Zanotuj podany kod i zgodnie z poleceniem ukryj fiolkę – włóż ją do pojemników na lód, zalej wodą i włącz lodówkę do kontaktu. Teraz skocz na basen spotkać się z byłym chłopakiem – Robem.

Poznasz tam też jego pokojówkę, od której otrzymasz latarkę. Daj jej kapelusz i włącz światło. Na dnie basenu znajdziesz malutki mikrofon – weź go. Zanim pójdziesz obejrzeć szafkę, zamów jeszcze kawę i zwiń jedną kostkę cukru. Drzwiczki otwórz kluczem zdobytym w recepcji, a walkmana żetonem. Prócz baterii nie ma tu nic interesującego. Jedź do Quantum Unlimited Laboratory.

Q.U.L.

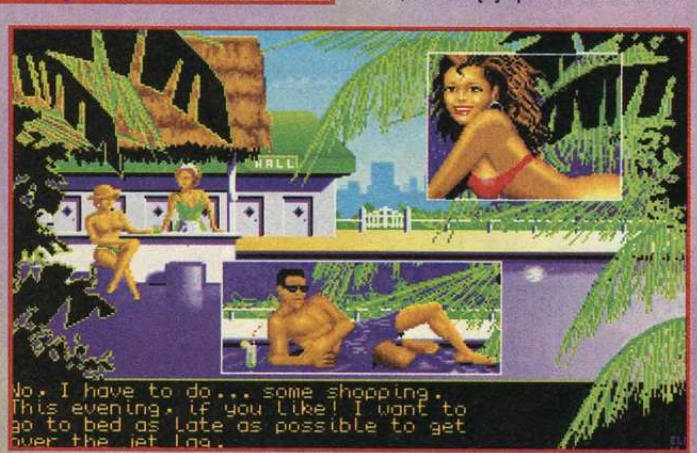
Przed wejściem do budynku skontaktuj się jeszcze raz z Millerem używając żetonu telefonicznego. Zapisz trzycyfrowy kod. Używając tego otrzymanego jeszcze w hotelu otwórz drzwi. Psa nakarm cukrem, zabierz kluczyk i skieruj się na parking. Tu użyj kluczyka na drzwiach z prawej strony. Ciemności uda ci się rozświetlić latarką. Zamknij szafę, a z kieszeni fartucha wyjmij kolejny klucz. Pasuje on do samochodu zaparkowanego przy lewej ścianie. Aby się jednak do niego dostać, musisz przyłożyć trzewikiem w koło, co doradzi ci pijak John. Znaleziona karta magnetyczna oraz trzycyfrowy kod wystarczą do sforsowania kolejnych wrót.

Przybywasz niestety za późno – Jeffrey Miller został zarżnięty lepiej niż niejedna świnia. Pod jego koszulą znajdziesz kasetę. Po pociągnięciu za sznurek ukryty pod najgrubszą książką na półce odkryjesz magnetofon. Żeby zaczął działać, musisz włączyć lampę, naciskając na jej, hmm... płuco. Z kasety dowiesz się, że nie tylko ty dysponujesz fiolką. Posiada ją także niejaki Peter Hillgate, gangster przezywany DOC. Jego kryjówka znajduje się gdzieś przy sklepie z damską bielizną. Wybierz się tam teraz.

LINGERIE SHOP

Przed sklepem leży gazeta – przeczytaj ją. Kiedy otwarta będzie środkowa przymierzalnia, wejdź do niej i zabierz but. Teraz udaj się do prawej. Widać z niej jakieś drzwi. Otwórz je uważając na dzwonek. Za jednym z pudełek w magazynie ukryte jest przejście. Zamek otwórz kluczem schowanym za plakatem, rygiel przesuń obcasem, a drzwiczki podważ metalową tabliczką. Kod do szyfru nie jest zbyt trudny – to oczywiście DOC.

Fiolki znajdują się w szafie – klucz zdobędziesz po dwukrotnym przeszukaniu kieszeni fartucha. Ponownie przyda się bucik – tym razem do rozbicia słoika. Z szafy zabierz jeszcze fotografie, z fartucha maskę, a ze stołu skalpel. Przesłuchaj też wiadomości nagrane na automatycznej sekretarce. W jednej z nich jest bardzo ważna informacja, która przyda się pod koniec gry – ile miesięcy temu DOC obchodził urodziny. Zapisz sobie gdzieś tę liczbę i wróć do hotelu kasując uprzednio



wszystko, co było na sekretarce.

ZNÓW W HOTELU

Twój pokój ktoś przeszukał, a na dokładkę Rob leży, jakby przed chwilą wypił co najmniej litr Wyborowej. Oj, jeszcze gorzej - pił z lodem, a to oznacza, że zawartość jednej fiolki pływa teraz gdzieś w jego żołądku. Po oględzinach pokoju powinnaś wejść w posiadanie czekoladek i symbolu klubu Red&Blue. Na dole czeka już inspektor di Helgos. Ostrożnie odpowiadaj na jego pytania (2, 2, 2, 1, 2, 1). Gliniarz prędko się zmyje, zeta. Eduardo wpuści cię do środka po okazaniu odznaki klubowej i kilku zielonych. Kenneth Miller to całkiem przystojny gość. Jeżeli będziesz się dobrze starać, to może da się namówić na randkę (2, 2, 1, 2, 1).

Kiedy już będziecie w jego mieszkaniu, poczęstuj go czekoladką. Zaśnie jak niemowlę. Po

CINATION

ale jego porywczość powinna w tobie obudzić pewne podejrzenia.

Podnieś z ziemi kawałek papieru. Druga jego część zawieruszyła się między stronami PLAYBOY'a. Zadzwoń pod otrzymany w ten sposób numer i odwiedź panią Lou Dale.

DECLIC GALLERY

Dziwnie tu cicho, na dobijanie się do drzwi też nikt nie odpowiada – jednym słowem coś tu śmierdzi. Obejrzyj zaparkowany samochód. Na siedzeniach leżą jakieś gacie ze sklepu z bielizną i symbol klubu Red&Blue. Zbieg okoliczności? Raczej nie. Weź z przedniej szyby 10 dolców i spróbuj wejść do kuchni. W koszu na śmieci znajdziesz kolejną gazetę. Wsuń zdjęcie pod drzwi, a skalpelem wypchnij kluczyk. Droga wolna.

Tu będziesz musiała działać szybko i bez zastanowienia. Załóż maskę i pogrzeb w szafkach. Wszystko prócz szmatki co znajdziesz wymieszaj w misce (uważaj by kieliszek z górnej półki spadł do kosza na śmieci, a nie na podłogę). Otwórz następnie lufcik i wystaw za niego sporządzoną miksturę. Aby trucizna nie dostała się z powrotem do kuchni, zatkaj dziurkę namoczoną szmatką. Uwolniona Lou Dale opowie ci o swojej znajomości z Kennethem Millerem, da jego sygnet i poradzi odwiedzić klub.

KLUB RED&BLUE

Przed wejściem, w koszu na śmieci, schowana jest następna gaobejrzeniu jego tylnej części ciała, wyjdzie na jaw, że to wcale nie młody Miller, bo tamten nie miał tatuażu. Ma natomiast mikrofon, który idealnie pasuje do tego z basenu. Albo więc klęczysz nad policjantem, albo szanowny inspektor wcale nie jest tym za kogo się podaje. Zdejmij jeszcze gościowi z palca pierścionek i przejdź do drugiego pokoju.

Pogadaj z papugą, zabierz jej cygaro i sprezentuj je statuetce pirata. Perłę, która idealnie pasuje do jego oka wyciągniesz z muszli leżącej w akwarium. Przyda się trochę planktonu i siatka na ryby. Uwaga na piranie! Kiedy otworzy się sekretna szuflada użyj zdobytego przed chwilą sygnetu i wejdź w korytarz...

VILLA VIZCAYA

Obudzisz się próbując sobie przypomnieć co się stało i przede wszystkim zorientować się gdzie jesteś. Nagle ujrzysz nad wykrzywioną w jakimś okrutnym uśmiechu twarz inspektora di Helgos'a. Wymknij mu się na chwilę udzielając wymijających odpowiedzi (1, 2, 1, 2, 1). W łazience z kosza na śmieci wyjmij strzykawkę i napełnij ją formaliną stojącą w słoiku na półce nad zlewem. Na ścianie po lewej znajduje się ukryty mechanizm. Uruchom go i do znalezionej butelki po spray'u wlej formalinę. Tak uzbrojona wróć do inspektora i psiknij mu w twarz.

Jak się już pewnie domyśliłaś, Peter Hillgate i Pedro di Helgos to jedna i ta sama osoba. To on stoi za tym wszystkim. Kiedy dotarłaś do jego kryjówki, ogłuszył cię, zaciągnął do swojego domu, przybrał ponownie postać policjanta i miłymi słówkami próbował wydusić z ciebie fiolki. Teraz musisz znaleźć stąd jakąś drogę ucieczki.

Obejrzyj obrazy w salonie. Na jednym z nich ukryty jest przełącznik. Po wciśnięciu go ukaże się zegar ze znakami zodiaku. Jest to właśnie ten najgłupszy moment gry. Na biurku leży szósta już gazeta. Przy oglądaniu jej zwróć uwagę na numer aktualnego miesiąca. Odejmij od niego taką liczbę jaka była na sekretarce DOC'a i ustaw odpowiedni dla otrzymanego miesiąca znak zodiaku. Teraz włącz organy. Niestety programiści chyba nigdy nie widzieli prawdziwego pianina, a co dopiero mówić o znajomości dźwięków – na białych klawiszach prezentują się one tak: C D E F G A B C. Czarne to litera najbliższego z lewej białego ze znakiem +. Obejrzyj pod mikroskopem latarkę i zagraj właściwe nutki. Jeżeli wszystko wykonane zostało poprawnie, to otworzy się tajne przyjście.

Ułóż na stoliku gazety. Musisz mieć ich sześć! Podpal je wyciągniętą z kieszeni współwięźnia – prawdziwego Kennetha Millera – zapalniczką. Włączy się alarm przeciwpożarowy i będziesz mogła zbiec i zawiadomić prawdziwą policję...

Bamse

TOMAHAWK'91
PC: VGA, SB
PC 3
PRZYGODOWA
75% Grafika
30% Dźwięk
65% Miodność
Cena w zł. zawiera VAT

Jeżeli kiedykolwiek trafi się wam zobaczyć wersję na Macintosha, to polecamy. Niby to samo, ale jakże inne!

THE DAEDALUS ENCOUNTER

DAEDALUS ENCOUNTER należy do kategorii gier próbujących stylistycznie naśladować filmy i plasuje się w ścisłej czołówce. Popisy ślicznej Tia Carrere i jej kompana ogląda się dobrze, jest jednak paproch brudzący obiektyw, a mianowicie zredukowana do minimum rola gracza podczas owego spektaklu. Czy dwójka aktorów może samodzielnie zarobić na sukces tej gry? Czy DAEDALUS jest synonimem blichtru, czy uczciwej pracy zespołu fanatyków? Przyjrzyjmy się dokładniej tej pod wieloma względami podobnej do THE SEVENTH GUEST grze.

Jest rok 2135, pierwsza międzygalaktyczna wojna dobiega końca. Frachtowiec Artemis odbywa rutynowy lot dookoła jednej z planet, zaraz potem ma powrócić do bazy. Na pokładzie znajduje się trójka ludzi: Ari Matheson, Zack Smith oraz Casey O'Bannon. Myślą już o zasłużonym odpoczynku po długich latach wojennej zawieruchy, gdy nagle z hiperprzestrzeni wyskakuje grupka wrogich niedobitków. Artemis wykonuje zwrot i z miejsca odpala rakiety. Pierwszy przeciwnik trafiony. Artemis próbuje przedrzeć się przez linię przeciwnika. Vakkar otaczają go ze wszystkich stron, kierują na kadłub silny ogień, co uszkadza system sterowania frachtowca. Ari podejmuje decyzję o katapultowaniu się.

W kapsułę Casey'a uderza maszyna wroga. Gdy nadchodzi pomoc, zmiażdżony Casey znajduje się w stanie śpiączki. Jego mózg zostaje natychmiast transplantowany i podłączony do elektronicznej aparatury. Dzięki temu ocalone zostają chociaż szczątki jego świadomości. Kilka miesięcy później Casey budzi się w nowym ciele. Wraz z Ari i Zackiem dostaje znów misję. Chodzi o zbadanie tajemniczej, nadającej słabe sygnały jednostki, która dryfuje w przestrzeni kosmicznej. Po dobiciu do celu dzielna trójka zostaje uwięziona na pokładzie i jeśli w kilka godzin nie opanują sterowania Daedalusem, spali ich gwiazda, ku której statek zmierza.

W DAEDALUS postacie Ari i Zacka odtwarza dwójka aktorów: Tia Carrere oraz Christian Bocher. Tia to młoda, ambitna osóbka, która stawia swe pierwsze kroki w branży filmowej. Przypomnę, że w swej najbardziej znanych rolach wystąpiła we „Wschodzącym słońcu" oraz „Prawdziwych kłamstwach". Aktorka nie miała tam zbyt dużo do grania, co teraz rekompensuje sobie w DAEDALUS. Kreowana przez nią Ari krótką ręką trzyma Zacka (Christian wystąpił na razie tylko w jakimś serialu telewizyjnym), podejmuje wszystkie decyzje i co rusz wyciąga swego towarzysza z opresji. W zasadzie cała oś gry opiera się na zabawnych dialogach wygłaszanych przez tych dwoje. Wszystko w planie amerykańskim (od pasa w górę), en face albo ujęcie z profilu przerywane ciągłymi uśmiechami w kierunku kamery. Sfilmowane wizerunki bohaterów to jedna rzecz, drugą stanowi renderowana sceneria. Mówiąc prawdę, niewiele tego jest. Wciąż korytarze, które różnią się tylko kolorystycznie. Natomiast na uwagę zasługuje montaż, bo chyba o czymś takim w przypadkach gier można już mówić. Na przykład widzimy scenę, gdy Ari i Zack zbliżają się do drzwi. Najpierw zbliżenie na twarze bohaterów, potem kamera sunie za lewitującym Casey'em. Całość zrealizowana w sposób naturalny.

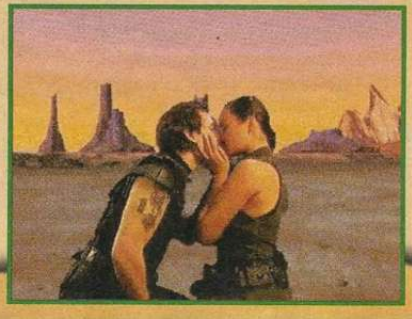
Teraz najważniejsza sprawa – czy oprócz oglądania filmów jest coś do roboty dla gracza? Są łamigłówki i proste czynności komunikacyjne. Jako Casey porozumiewasz się ze swymi towarzyszami za pomocą prostego interface'u. Czasem musisz odpowiedzieć „Yes", włączyć reflektory bądź wypuścić sondę. Niektóre testy polegają na odnalezieniu właściwej drogi wśród plątaniny wyjść. Można się wtedy obracać jak w przygodówkach. Poza tym mamy do rozwiązania zagadki logiczne. Trójka bohaterów dociera do drzwi zablokowanych elektronicznym zamkiem i Casey, czyli ty, zabierasz się do roboty. Weźmy na przykład zagadkę z heksagonami. Na sześciu sześciokątach foremnych obracamy figury, tak aby w środkowej części diagramu otrzymać sześciokąt z odcinkami łączącymi wszystkie wierzchołki. Metodą prób i błędów rozwiązuje się to błyskawicznie. Albo inna zagadka, gdzie trzeba zmieniać kolory sześciu kulek, tak aby wszystkie stały się żółte. Zmiana koloru jednej kulki zmienia kolor sąsiada z prawej, należy więc chwilę pokombinować. Chwilę, znaczy pięć minut. Jeśli uświadomimy sobie, że takich zagadek jest zaledwie kilkanaście, dalszego komentarza w zasadzie nie trzeba. W SEVENTH GUEST było mimo wszystko o wiele więcej myślenia (szczególnie zagadki szachowe).

Jeśli będziecie mieli kłopot z rozgryzieniem jakiejś zagadki, wystarczy wcisnąć SHIFT+ALT wraz z klawiszem odpowiadającym łamigłówce. Oto one: Artemis – A, Hexagon – Y, Sun – S, Probe Relay – P, Rhytm – B, Orbits – I, Rotating Shapes – O, Light Reflection – G, Rubik – R, Navigational – N. Dodatkowo przyda się znajomość triku ALT+F5, dzięki któremu można wybrać w opcji JUMP TO przeskok do dowolnej sceny gry. Kilkadziesiąt minut filmu ogląda się wtedy jednym ciurkiem.

Micz

Autoryzowany dystrybutor wersji PC:
IPS Computer Group
Zapowiedź: listopad'95

VIRGIN'95
Macintosh
PC Windows:
SVGA, SB
PC CD
MAC CD
INTERACTIVE MOVIE
90% Grafika
80% Dźwięk
70% Miodność
Cena w zł. zawiera VAT



Ka-50 Werewolf

WEREWOLF VS. COMANCHE

Mimo obiecującego tytułu, nie będzie to porównanie dwóch rywalizujących gier, lecz recenzja najnowszego produktu firmy NOVALOGIC – pakietu COMANCHE VS. WEREWOLF. Zawiera on dwie bliźniacze gry, skierowane do osób lubiących grę na dwa komputery, za pośrednictwem kabla lub sieci lokalnej. Najpierw jednak kilka słów wprowadzenia.

Kiedy w 1992 r. ukazała się gra COMANCHE (opis w SS'17), wszyscy prześcigali się w wychwalaniu zarówno programu jak i firmy, która go stworzyła. Pierwsza edycja gry była rzeczywiście wielkim wydarzeniem, zaś rozwiązania graficzne świadczyły o dużym profesjonaliźmie programistów. Od tego czasu na długo przylgnęło do NOVALOGIC miano firmy nieszablonowej mimo tego, że kolejne produkty okazywały się mniej lub bardziej średnie. Zarówno ARMORED FIST jak i WOLPACK nie były w stanie powtórzyć sukcesu COMANCHE. Opisywany pakiet jest próbą reanimacji starego pomysłu, w który tchnięto nowe życie. Po to właśnie powstał WEREWOLF – by zmierzyć się z COMANCHE na śmierć i życie.

W rzeczywistości oba te tytuły kryją praktycznie jednakową grę, różniącą się wyglądem kokpitu, animacjami, obrazkami i misjami. Teren walki tworzony jest tą samą metodą, algorytmy opisujące zachowanie maszyny w powietrzu są też dokładnie takie same. Owo zdublowanie jednego tytułu wynika z faktu zaimplementowania lotów zespołowych. Jeśli więc będziesz chciał polatać wspólnie z kolegą, to wystarczy, że pożyczysz mu jeden kompakt. Gra umożliwia wspólne wykonywanie misji oraz toczenie pojedynków lotniczych. Problem pojawia się, gdy kilka osób będzie chciało grać przez sieć – będziecie zmuszeni do zakupu kolejnego pakietu. Szkoda, że w nowej edycji jedyną poważną innowacją jest dodanie możliwości wspólnego latania. Ani nowe misje, ani detale takie jak nowe animacje, pewne usprawnienia techniczne, lekkie poprawki celów, urozmaicenie krajobrazów, nie tworzą nowego klimatu. Taki już jest los gier komputerowych, że dość szybko się nudzą, zaś nie sądzę, by firma, która uparcie lansuje stare pomysły odniosła znaczny sukces. Miałem nadzieję, że NOVALOGIC pokusi się o przeniesienie gry w tryb wyższej rozdzielczości, co niewątpliwie podniosłoby jej pozycję w rankingach.

■ ■ ■

COMANCHE 2.0 to symulacja helikoptera RAH-66, zaś WEREWOLF to oczywiście symulator Kamowa Ka-50. Nie wiem, czy słowo symulacja jest na miejscu, gdyż są to osadzone w realiach lotniczych gry zręcznościowe, ale przyjęło się, że każda gra w której pojawi się HUD i zarys kabiny, staje się symulatorem lotniczym. Z drugiej strony nie ma sensu wymyślać nowych nazw – symulator zręcznościowy – brzmi niewątpliwie głupio. Lepiej już pozostać przy nazwie symulacja.

Pikanterii obu tytułom dodaje fakt, że gracz ma możliwość sterowania dwoma najnowocześniejszymi helikopterami bojowymi świata. Projektanci mieli ułatwione zadanie, gdyż tak naprawdę nie za bardzo wiadomo, jakie są prawdziwe parametry tych maszyn. Wystarczyło tylko zachować ogólne zasady działania helikoptera, choć potraktowane dosyć swobodnie. Tak na marginesie, zarówno RAH-66, jak i Ka-50 są jednostkami na tyle nowoczesnymi, a co za tym idzie i drogimi, że obie armie przy aktualnie uszczuplanych budżetach nie są w stanie wprowadzić ich do czynnej służby.

Pakiet WEREWOLF VS. COMANCHE może się spodobać młodszym miłośnikom symulacji. Warto go też polecić zapalonym miłośnikom gry COMANCHE, którzy skrupulatnie zbierali wszystkie dodatki, zaś teraz znów będą niszczyć wszystko co się rusza. Ostrzegam jednak, że do gry potrzeba naprawdę mocnych komputerów. Jeżeli jednak chcesz latać z kolegą i lubisz realistyczne symulatory, to polecałbym raczej F-15. COMANCHE vs. WEREWOLF może trafić w gusta wielbicieli dość dobrych strzelanin osadzonych w symulacyjnych realiach. Jednak nie jest to już nic przełomowego, ani nowatorskiego – ot po prostu, kalka dobrego pomysłu, którym wszyscy kiedyś się zachwycali.

KaYteck

Autoryzowany dystrybutor:
IPS Computer Group
Zapowiedź: listopad'95

Miłośnicy symulatorów czołgowych musieli długo czekać na ten nowy produkt MICROPROSE. Premiera odkładana była tyle razy, że nikt nie mógł być pewny terminu. ACROSS THE RHINE ujrzał wreszcie światło dzienne, lecz mam wątpliwości czy zadowoli miłośników symulatorów. Czekałem nań bardzo długo i z wielką nadzieją, dlatego też w tekście znalazło się kilka uwag osobistych, które jednak, mam nadzieję, pokryją się z opiniami wszystkich miłośników symulacji.

■ ■ ■

ACROSS THE RHINE jest grą taktyczno-symulacyjną, której akcja toczy się na froncie zachodnim w okresie od lądowania w Normandii do upadku Trzeciej Rzeszy. Część taktyczna polega na dowodzeniu jednostkami wybranej strony na poziomie plutonu, kompanii bądź batalionu. Część symulacyjna to możliwość przeniesienia się do dowolnej maszyny i oglądania całej bitwy z pozycji uczestnika.

Połączenie strategii z symulacją polega więc na tym, że możesz osobiście wykonywać na polu walki rozkazy, które wcześniej sam wydałeś. Pamiętaj, że twój komputerowy odpowiednik siedzi ciągle w jednym konkretnym czołgu. Jeśli będziesz dowódcą batalionu i wygrasz wielką bitwę, może się zdarzyć, że czołg, w którym siedziałeś zostanie zniszczony i twoja kariera zakończy się dość nieprzyjemnie. O piękną mogiłę wiele łatwiej, gdy jest się dowódcą plutonu biorącego udział w walce, niż gdy jako dowódca batalionu siedzisz na tyłach w jednostce dowodzenia.

Gra przygotowana jest bardzo dobrze i starannie. W pudełku oprócz instrukcji znajduje się dodatkowa książka zawierająca opisy historycznych operacji oraz dokładne opisy techniczne jednostek pancernych. Na drugim kompakcie znajduje się 40-minutowy film ilustrujący działania wojenne, które odtwarza gra.

Z uwagi na fakt, że gra wykorzystuje tryb SVGA, a teren przygotowany jest bardzo starannie, do płynnej akcji wymagany jest procesor Pentium. Jednak takie wymagania nie idą na marne – w zamian można oglądać maszyny opracowane w najdrobniejszych szczegółach, na krajobraz składają się lasy, pola, rzeki, wzgórza, pojedyncze domostwa, wsie i miasta, i to wszystko zmienia się zależnie od pory roku, o p a d ó w i godziny akcji. Walkę natomiast ilustrują eksplozje, ostrzał artyleryjski, naloty samolotów, dymiące zgliszcza, płonące czołgi i wszechobecny jazgot broni małokalibrowej przerywany głuchymi gromami strzałów armatnich. Zapewniam, że robi to wrażenie, szczególnie gdy uświadomisz sobie, że bitwa to nie chaotyczny taniec śmierci – poszczególne jednostki tworzą określone formacje, wykonujące odpowiednie rozkazy. Oczywiście jest w tym element chaosu i niepewności, ale przecież na tym polegają zmagania.

SIEDZĘ W CZOŁGU I WALCZĘ

O ile do części taktycznej można mieć tylko drobne zastrzeżenia co do realizacji niektórych pomysłów, to cała koncepcja symulacji wydaje mi się chybiona. ACROSS THE RHINE to gra, w której cały wysiłek włożono w opracowanie jak najlepiej działającej warstwy taktycznej i oszałamiającego wizerunku pola bitwy. Jednak symulator to nie tylko wspaniałe wybuchy i piękne cele. O jakości symulacji świadczy klimat, który stwarza złudzenie rzeczywistości, który pozwala wczuć się w toczącą rozgrywkę, no i wreszcie klimat, który potrafi pochłonąć gracza, sprawić, że zapomni o całym bożym świecie. Niedoścignionym jak dotychczas przykładem takiego symulacyjnego klimatu jest FLEET DEFENDER i STRIKE EAGLE 3. Owszem, ACROSS THE RHINE jest wciągający, jednak tworzy to świetnie opracowana część taktyczna.

Symulator dość skutecznie zabija pomysł, by akcja toczyła się w jednym z okien na ekranie. Bardzo ładnie to wygląda, gdy gracz skupi się na mapach i dowodzeniu, zaś na symulację spojrzy tylko wtedy, gdy wzrok zwabia jakiś efektowny wybuch. Jeśli jednak ktoś chce prowadzić pluton czołgów na polu walki, ma przed sobą poważny problem – w tym okienku tak naprawdę nic istotnego nie widać. Pierwszy odruch – powiększyć okno symulacji. Da się to uczynić, jednak nie może ono zająć więcej niż 2/3 ekranu. Teraz przynajmniej możesz zrozumieć dlaczego nic nie było widać w małym okienku – wydaje się, że nie bardzo zgrały się algorytmy opisujące pofałdowanie terenu i obliczające perspektywę. W efekcie najmniejsza fałdka lub pagórek zasłania ci niemalże każdy cel znajdujący się dalej niż 500 metrów, zaś do walki na mniejszych dystansach dochodzi dość rzadko – komputerowi celowniczy widzą cele, których ty nie masz możliwości dojrzeć zarówno gołym okiem, jak i uzbrojonym w lornetkę. Mówiąc po ludzku, chcąc walczyć najczęściej stykasz się z sytuacją kiedy ty nikogo nie widzisz, zaś twoi podwładni i plutony przeciwnika (te niewidoczne dla ciebie) prowadzą silną wymianę ognia. Kończy się to zniszczeniem twojego plutonu lub sił przeciwnika, zanim kogokolwiek wypatrzysz.

Sytuacji nie ratują realistyczne rozwiązania w sferze prowadzenia ognia. Kąt podniesienia lufy zależnie od odległości, opisane w instrukcji trajektorie pocisków, wpływ warunków atmosferycznych to elementy, które powinny się znaleźć w każdym symulatorze czołgowym z okresu II Wojny. Niestety, mimo że to wszystko uwzględniono w ACROSS THE RHINE, gracz i tak praktycznie nie strzela samodzielnie – nawet jeśli chce, to i tak nie może – nie widzi do czego miałby strzelać. Jedynie dowodząc na poziomie plutonu jest czas, by niektóre cele wypatrzeć i zaatakować, jednak traci się wtedy całą fenomenalną część taktyczną.

Ale to jeszcze nie wszystko. Projektanci wprowadzili do gry coś, co zwie się PLATOON COMBAT SYSTEM. Mówiąc najprościej, polega to na tym, że najmniejszą jednostką jaką możesz ujrzeć jest pluton. O ile w części taktycznej takie podejście ułatwia dowodzenie i orientację na polu bitwy, to skutecznie dobija i tak dość słabą część symulacyjną. Dlaczego? Gdyż także w wizjerach i lornetce najmniejszą jednostką jaką ujrzysz jest pluton. Jeśli więc widzisz czołg Mark IV wyjeżdżający zza

ACROSS THE RHINE

lasu, to musisz szybko uświadomić sobie, że to nie jest jeden czołg tylko cały pluton (czyli np. cztery). Jeśli czołg dymi znaczy to, że jest to pluton niekompletny (czyli jakiś czołg wchodzący w skład plutonu został uszkodzony). Gdzie tu sens? Gdzie logika? Symulacja to odwzorowanie rzeczywistości, zaś w ACROSS THE RHINE mamy do czynienia z odwzorowaniem wizji projektantów. Gracz wybierając cel nie wie, który z czołgów przeciwnego plutonu stwarza największe zagrożenie, który najłatwiej zniszczyć. Podstawową jednostką biorącą udział w walce widoczną w symulatorze powinien być oczywiście czołg. Jeden konkretny czołg, który możesz zobaczyć i zaatakować! To tak jakby w symulatorze lotniczym pilot atakował samolot symbolizujący klucz samolotów. Bezsens!

Chcąc stworzyć wyrafinowane połączenie taktyki i symulatora, autorzy po macoszemu potraktowali część symulacyjną. Trzeba jednak pamiętać, że ta gra została stworzona przez inny zespół. To już nie wspaniały MPS LABS i te najrealistyczniejsze symulatory na PC. Muszę się przyznać, że z ciężkim sercem, po wielu próbach zamknąłem okno symulatora, by niepotrzebnie nie obciążać procesora. ACROSS THE RHINE to doskonała gra taktyczna.

SIEDZĘ W CZOŁGU I DOWODZĘ

ACROSS THE RHINE daje możliwość rozgrywania pojedynczych bitew, przygotowania własnej potyczki w edytorze, rozpoczęcia historycznej lub hipotetycznej kampanii. Pojedyncze bitwy są dobre na początek, jako trening. Dzięki edytorowi masz możliwość tworzenia trudnych sytuacji taktycznych i potrenowania wychodzenia z opresji w miarę cało. Obie powyższe opcje są wstępem do przeprowadzenia całej kampanii. W kampanii historycznej toczysz np. swoje małe bitwy, jednak nie mają one wielkiego wpływu na przebieg całej wojny. Entuzjaści wygranej Trzeciej Rzeszy mogą walczyć w hipotetycznej kampanii, w której losy wojny uzależnione są od sukcesów i porażek gracza.

Dowodzić można na poziomie plutonu, kompanii lub batalionu. Polecam od razu wzięcie batalionu, gdyż jako dowódca plutonu będziesz skazany na kiepski symulator, zaś mając swoją kompanię, będziesz uważał, że twój dowódca to kretyn. Tak więc skoczyliśmy od razu na głębokie wody – dowodzisz batalionem podczas kampanii. Twoje zadania nie związane bezpośrednio z walką to zarządzanie uzupełnieniami, paliwem, amunicją oraz określenie organizacji batalionu. Program umożliwia ci bardzo szeroką ingerencję w strukturę batalionu – możesz zmieniać przydziały poszczególnych plutonów, rodzaje kompanii itp.

Pomińmy jednak robotę papierkową i przenieśmy się na pole walki. Najprostszy podział bitew to: zadania obronne lub ofensywne oraz bój spotkaniowy. Aby wygrać musisz zniszczyć siły wroga lub zmusić jego kompanie do odwrotu oraz zająć lub utrzymać strategiczne pozycje zaznaczone małą flagą. Łatwo powiedzieć, trudniej zrobić. Jako dowódca możesz wydawać wszystkim jednostkom (czyli poszczególnym plutonom i całym kompaniom) szereg rozmaitych rozkazów dotyczących ich zachowania na polu bitwy. Poszczególne rozkazy różnią się od siebie z pozoru dość nieznacznie, lecz szybko uświadomisz sobie, że sześć rodzajów ataków (w sumie 12 poleceń) pozwala ci na sporą elastyczność. Także kombinacja dwudziestu czterech poleceń dotyczących formacji i trzy prędkości przemieszczania się stwarzają naprawdę duże pole do popisu. Na całe szczęście cały ten gąszcz poleceń i rozkazów jest bardzo przejrzyście opisany w instrukcji i dość łatwo przyswaja się prawidła rządzące walką.

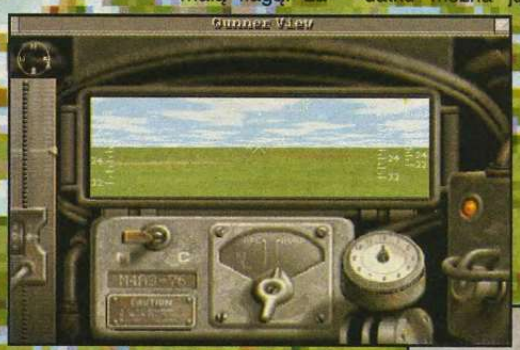
Pamiętaj, że masz możliwość dowodzenia całymi kompaniami, nie bądź więc detalistą i nie wydawaj rozkazów poszczególnym plutonom, gdyż bardzo szybko się zagubisz. Powiedzmy, pięć kompanii po sześć plutonów daje w sumie 30 plutonów – nie dasz rady dowodzić nimi wszystkimi. Zwłaszcza, że potyczka może się toczyć na dość dużej przestrzeni. Poza tym dekompletując kompanię znacznie osłabiasz jej siłę uderzeniową. Plutonami najlepiej dowodzić jest sporadycznie podczas zawziętej bitwy, kiedy będziesz chciał przeprowadzić jakiś śmiały chwyt. Cały czas pamiętaj o możliwości wezwania wsparcia.

SIEDZĘ W CZOŁGU I NARZEKAM

Podsumowując trzeba przyznać, że część taktyczna opracowana jest na poziomie, jaki zawsze reprezentowała firma MICROPROSE, czyli bardzo wysokim. Na jej bardzo dobrą ocenę składa się nie tylko fakt, że uwzględniono bardzo dużą ilość parametrów, rozkazów, formacji, ataków itp., ale także sytuacja, w której całą potyczkę kontroluje się w sposób łatwy i przyjemny, a w dodatku można ją obejrzeć okiem uczestnika. Poza tym liczne bajery (wybuchy, komunikaty, poruszające się rysuneczki czołgów) sprawiają, że gra ożywa, potrafi wciągnąć nawet osoby nie będące fanami gier strategicznych. Jedyne co trochę denerwuje, to niezbyt czytelne odwzorowanie terenu utrudniające wykorzystanie w bitwie zalet naturalnego ukształtowania krajobrazu. Oczywiście, jak przy każdym większym projekcie, pojawiają się drobne niedociągnięcia. Ot, na przykład, gdy kompanii sformowanej w klin rozkażesz się przemieszczać na większą odległość, co chwila będzie zmieniała formację – raz klin, zaraz znów kolumna i tak kilkanaście razy. Albo wyrywający z pola walki czołg dowódcy kompanii lub nawet batalionu. Ale to tylko szczegóły, zaś całość jest naprawdę wciągająca.

KaYteck

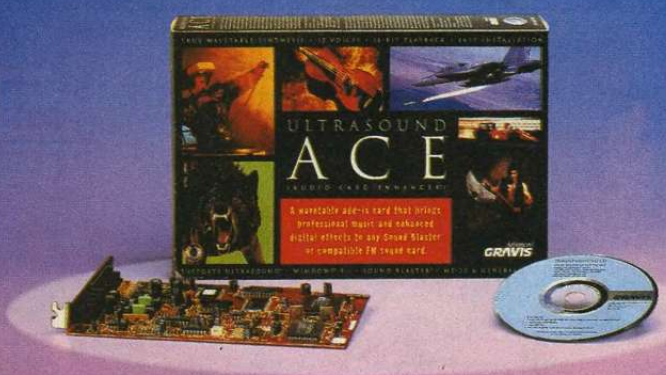
Autoryzowany dystrybutor:
IPS Computer Group
Zapowiedź: listopad'95



MICROPROSE'95
PC: SVGA, SB, CD-ROM
PC CD 2
SYMULATOR
90% Grafika
80% Dźwięk
90% Miodność
Tel.
Cena w zł. zawiera VAT

JAKOŚĆ STANDARD ORYGINAŁ

Advanced **GRAVIS**



UltraSound ACE – dla graczy

Zapewnia wyjątkowo czyste brzmienie w każdej nowej grze dzięki:

- 32-głosowej syntezie wavetable
- 16-bitowej (44.1 kHz) jakości odtwarzania dźwięku
- 512 kB pamięci RAM dla próbek, rozszerzalnej do 1 MB
- wymiennemu zestawowi 192 brzmień instrumentów General MIDI
- możliwości współdziałania z dowolną 8- i 16-bitową kartą dźwiękową

Działa z programami dla:

- UltraSound, Windows 3.1, SoundBlaster, MT-32, General MIDI.

NOWOŚĆ

UltraSound – dla wszystkich

Stanowi najpopularniejszy standard kart muzycznych z syntezą wavetable:

- 32-głosowa synteza dźwięku z pamięci RAM
- 16-bitowe (44.1 kHz) odtwarzanie z jakością płyty CD
- 8-bitowe (44.1 kHz) nagrywanie stereo
- 256 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 192 brzmienia General MIDI (ponad 5.6 MB próbek!)
- kalibrowane złącze joysticka

Kompatybilna z AdLib, SoundBlaster, Roland MT-32 i Sound Canvas oraz Windows 3.1 i General MIDI

UltraSound MAX – dla maxymalistów

Zaspokaja oczekiwania nawet najbardziej wybrednego multimediomana oferując wszystko to, co UltraSound oraz dodatkowo:

- 16-bitowe (48 kHz) nagrywanie i odtwarzanie dźwięku z jakością magnetofonu cyfrowego DAT
- procesor sygnałowy DDSP do kompresji sygnału audio
- 512 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 3 złącza do czytników CD-ROM: Sony, Mitsumi, Panasonic

PMC – Personal Multimedia Computers Sp. z o.o.
00-118 Warszawa, Emilii Plater 47
tel: (0-22) 261889, 279230, 279238
fax: 279572

PŁYTA CD-ROM
3 LATA GWARANCJI
POLSKA INSTRUKCJA

3DO było przez długi czas jedyną konsolą zbudowaną na prawdziwej 32-bitowej architekturze. W zamierzeniu jej twórców miało, stać się standardem na następne kilka lat. Z wejściem na rynek SONY PlayStation i SEGA Saturn, pozycja 3DO została poważnie zachwiana, mimo że jest to wciąż mocny i nieźle oprogramowany sprzęt. Zamysłem konstruktorów było stworzenie konsoli prześcigającej technologicznie wszystkie dostępne na rynku, konsoli o otwartej architekturze i z możliwością rozbudowy co kilka lat. Jak to wygląda w praktyce?

Kontrowersyjne 3DO

3DO w istocie to nie nazwa konsoli, lecz całej technologii. Dlatego też konsole produkuje nie jedna firma, a kilka – Panasonic, GoldStar, a lada dzień Samsung i SANYO. Doskonale znana ze swojego sprzętu firma Creative Labs sprzedaje też 3DO w formie karty do PC – 3DO BLASTER. Kilka znanych firm zamierza zbudować w przyszłości swoje automaty stawiane w salonach gier właśnie na tej technologii. Wszystkie wymienione systemy są kompatybilne.

System

Najprościej ujmując, system opiera się na 32-bitowym procesorze RISC ARM60, do tego dwa procesory graficzne odpowiedzialne za wyświetlanie i animację, zdolne wyrenderować 64 miliony pixeli teksturowanej bitmapy na sekundę w rozdzielczości 640x480, wyświetlając na ekranie 16 milionów kolorów. Zamontowano 2 MB pamięci RAM i 1 MB pamięci graficznej VRAM. Nośnikami danych są płyty CD, zatem wbudowano czytnik o podwójnej szybkości. Za dźwięk odpowiada chip DSP, pozwalający na zastosowanie Dolby Surround i 3D Sound.

Ważną zaletą 3DO jest zintegrowany 32-bitowy system operacyjny, który składa się z sześciu systemów wspomagających komunikację programu ze sprzętem i pozwala na pełny, 32-bitowy multi-tasking.

Jeśli chodzi o „zabawki" planowane bądź będące już w sprzedaży, to poza ogromną ilością joysticków i joypadów jest także mysz, pistolet GameGun, okulary, hełm VR i modem.

Przeznaczenie

3DO służy jako konsola do gier, może odtwarzać także płyty CD audio (posiada najwspanialszy player, który wyświetla na ekranie prześliczne efekty), a także daje możliwość oglądania płyt PHOTO-CD. Planowana jest przystawka MPEG pozwalająca na oglądanie filmów zapisanych na płytach CD w formacie VIDEO-CD.

Jedną z najbardziej istotnych zalet 3DO jest możliwość rozszerzenia jeszcze w tym roku o akcelerator nazwany M2. Zawierał on będzie procesor POWER PC 602 i dziesięć koprocesorów pomocniczych (graficznych i dźwiękowych). Zapewniona będzie sprzętowa dekompresja zarówno video jak i audio w formie MPEG i wiele innych. Szefowie 3DO mówią, że M2 będzie pięć razy silnieszy niż PlayStation i cztery razy silniejszy niż Nintendo Ultra 64. Ile w tym prawdy, nie wiadomo. Plotki na temat ceny M2 (ok. 200$) pozwalają wierzyć, że liczba użytkowników 3DO będzie rosnąć.

Oprogramowanie

3DO bije pod tym względem wszystkie obecne 32-bitowe konsole na głowę. 3DO jest obecne wszędzie tam, gdzie dzieje się coś wspólnego z grami. Znakomita polityka firmy (wszak duży udział w 3DO ma Electronic Arts) zaowocowała podpisaniem ogromnej ilości umów licencyjnych, z których firmy piszące gry doskonale się wywiązały. Aktualnie ponad 200 firm pisze gry i programy edukacyjne dla 3DO, a liczba ta ciągle rośnie (zapewnie znowu dzięki skutecznej polityce 3DO – firmy produkujące gry płacą 3DO COMPANY tylko po 4 dolary od każdej sprzedanej kopii gry). 3DO nawet reklamuje się sloganem „My mamy programy – Oni nie" – mowa o nowych konsolach firm SEGA i SONY.

Poza hitami znanymi z PC (np. WING COMMANDER 3) jest też ogromna liczba programów przepisywanych teraz na PC, takich jak NEED FOR SPEED czy FIFA SOCCER. Hitami są SHOCKWAVE i najlepsza wersja SUPER STREET FIGHTER 2. ELECRONIC ARTS wydaje wszystkie swoje gry sportowe w wersji na 3DO dopracowując każdy szczegół do perfekcji. Nawet AMERICAN LASER GAMES sprzedaje swoje MAD DOGi, bo do 3DO jest GameGun. HORDE to też przebój z 3DO, przepisany później na PC. Nowym nabijaczem kasy ma okazać się KILLING TIME – gra z gatunku Doom'o-watych z niesamowitą digitalizowaną grafiką w 16 milionach kolorów. Słowem – gry są i jest w czym wybierać.

Podsumowując, 3DO posiada całkiem niezłą pozycję na rynku nieco tylko zachwianą przez SONY i SEGA. Firmy nie przestają pisać oprogramowania, zaś wprowadzenie upgrade'u M2 może zagrozić nawet PLAYSTATION.

Sytuacja w Polsce

Aż przykro to powiedzieć, ale gdyby nie prężność niektórych firm to można by uwierzyć, że znajdujemy się na szarym końcu wszechświata. Przestawicielstwo firmy SONY nic nie słyszało o produkcie pod nazwą PlayStation, podobnie warszawski Philips odżegnuje się od czegoś wspólnego z CD-i. Tak jest i w przypadku 3DO – zarówno Panasonic jak i GoldStar szeroko otwierają oczy słysząc tę obco brzmiącą nazwę. Konsolę można spotkać tylko w firmach zajmujących się samodzielnym importem sprzętu, kosztuje ona ok. 1000 zł (10 mln starych zł). Czy polecamy zakup? Gdyby nie trudna sytuacja z oprogramowaniem na naszym rynku, to może 3DO przebiło by się przez opór materii. Tymczasem należy tylko czekać, piłując gry na starej dobrej Amidze lub PeCecie.

Marcin K. Górecki

Dziękujemy firmie Discomp za wypożyczenie konsoli oraz gier.

Przedstawialiśmy już w Secret Service najnowsze osiągnięcia technologiczne zastosowane w przebojowym produkcie Sound Blaster AWE 32. Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom czytelników, poddaliśmy teraz testowi ekonomiczniejsze, lecz prostsze modele – najnowsze wersje popularnych kart Sound Blaster 16 – SB16 Value i SB16 Pro Asp.

2xSound Blaster 16

Pierwszą kartę dźwiękową Sound Blaster firma Creative Labs wprowadziła na rynek w listopadzie 1989 r. Od samego początku firma priorytetowo traktowała zasadę kompatybilności swoich produktów. Sound Blaster był zgodny z największym wówczas konkurentem, właściwie monopolistą rynku – AdLib'em. Założenie to sprawdziło się, gdyż od tego czasu singapurska firma sama stała się potentatem, ustanawiając współczesny standard dźwięku dla komputerów PC.

Zgodnie z przyjętą taktyką, każda następna karta dźwiękowa z rodziny Sound Blaster jest zgodna w dół ze swoimi poprzednikami. Dla gracza oznacza to tyle, że niezależnie czy dana gra powstała w Japonii, Brazylii czy w Polsce, wiadomo na pewno, że będzie obsługiwała posiadany aktualnie sprzęt, w większym lub mniejszym stopniu wykorzystując jego możliwości. Pewności tej nie mają posiadacze kart dźwiękowych innych marek. Dotyczy to niestety również modelu Sound Blaster 16, gdyż rywalizujące firmy oferują zgodność tylko do poziomu SB PRO.

Filozofia sukcesu

Firma Creative Labs konsekwentnie realizuje rozsądną politykę jak najdokładniejszego dopasowania swoich produktów do potrzeb klienta.

Dla oszczędnych Creative Labs wprowadziła tzw. VALUE EDITION, funkcjonalny model danego Sound Blastera pozbawiony niektórych droższych „bajerów". Dla porównania jeden z konkurentów, firma Advanced Gravis może zaproponować jedynie trzy wersje kart.

Od kilku lat Creative Labs jest oficjalnie obecny w Polsce za sprawą autoryzowanego dystrybutora, firmy Stratus. Mimo tak długiej obecności na polskim rynku, jak twierdzi przedstawiciel Stratusa, nadal są trudności w uzyskaniu zgody centrali Creative Labs na wydanie podręczników i programów do Sound Blasterów w wersji polskiej. Prace są w toku, miejmy nadzieję że znajdą pomyślny finał.

Nic więc dziwnego, że oferuje karty dźwiękowe w szerokim asortymencie modeli. Te same produkty występują w wielu wersjach. Opisany poniżej Sound Blaster 16 dostępny jest w wydaniu z procesorem ASP lub bez niego, a oba typy mogą mieć interfejs do napędu CD-ROM w standardzie MultiCD (obsługujący napędy firm Panasonic, Sony, Mitsumi), SCSI-2 oraz, co jest nowością, IDE. Daje to w sumie sześć różnych odmian tej samej karty! Jeśli uwzględnimy, że w sprzedaży jest również kilka zestawów sprzętowych, to można śmiało powiedzieć, że żadna inna firma nie daje klientowi takiej możliwości wyboru.

Sound Blaster 16

W rodzinie kart dźwiękowych Creative Labs na podstawie nazwy produktu można dokładnie określić jego możliwości. Czasem niezbyt uczciwie wykorzystują to mało znane firmy, umieszczając podobne symbole w nazwach swoich produktów, które nie idą w parze z podobnymi parametrami technicznymi.

SB 16 został tak właśnie ochrzczony, ponieważ potrafi obsługiwać 16-bitowy dźwięk. Możliwe jest odtwarzanie i nagrywanie stereofoniczne, o częstotliwości próbkowania 44,1 kHz. To magiczna liczba w świecie dźwięku. Oznacza że przy samplowaniu, odczyty są wykonywane 44100 razy na sekundę. Jest to jakość równa muzyce zapisanej na płytce kompaktowej, czyli bardzo dobra. Tylko bardzo wytrawne ucho potrafi wychwycić różnicę między dźwiękiem odtwarzanym z płyty, ze względu na subtelne różnice na wysokich tonach. Dopóki nie zmienią się wymagania stawiane przemysłowi muzycznemu odnośnie klasy nagrań, a nieprędko się na to zanosi, SB 16 zapewnia graczom najlepszą dostępną jakość dźwięku. Zintegrowany z kartą cyfrowy mikser pozwala wygodnie regulować poziom wszystkich źródeł sygnału. Użytecznym rozszerzeniem SB 16 wobec poprzedników jest możliwość jednoczesnego nagrywania z kilku źródeł, jak również płynniejsza regulacja głośności i wzmocnienia.

Dla pełnej kompatybilności z wcześniejszymi kartami, na płycie SB 16 zamontowano układ syntezatora FM – Yamaha OPL3, zaprezentowany po raz

Sound Blaster 16 Value Edition (IDE)
W pudełku:
- karta SB16 value
- 5 dyskietek 3,5" z oprogramowaniem pod Dos i Windows
- 3 podręczniki użytkownika
- kabel do podłączenia głośników

Zalety:
- 16 bitowy dźwięk
- interfejs IDE
- można dołączyć moduł Wave Blaster II
- niższa cena

Wady:
- brak możliwości dodania procesora ASP ze względu na brak podstawki
- brak interfejsu Creative/Panasonic

pierwszy w SB PRO2. Może on generować 15 głosów melodycznych i 5 perkusyjnych w trybie 2-operatorowym, natomiast w lepszym 4-operatorowym odpowiednio 6 i 5.

Procesor ASP

Nowością w stosunku do poprzednika jest dodatkowy procesor. ASP (Advanced Signal Processor), nazywany w nowszych wydaniach produktów CSP (Creative Signal Processor), jest wyspecjalizowanym układem do obróbki dźwięku. Brzmi to dosyć profesjonalnie, ale co oznacza w praktyce?

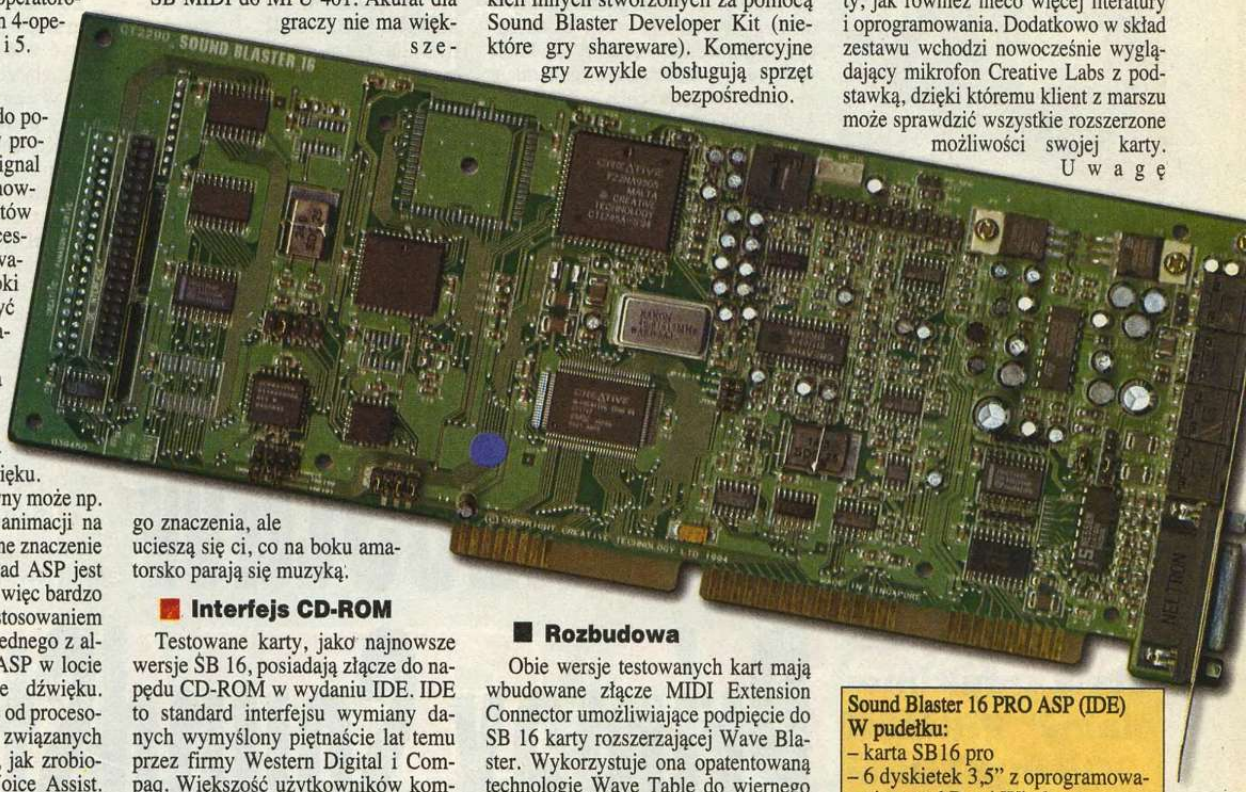
Zastosowanie ASP ma na celu odciążenie procesora komputera od wykonywania zadań związanych z odtwarzaniem dźwięku. Dzięki temu procesor główny może np. wyświetlić więcej klatek animacji na sekundę, co ma niebagatelne znaczenie we wszystkich grach. Układ ASP jest w pełni programowalny, a więc bardzo elastyczny. Typowym zastosowaniem jest przesyłanie do niego jednego z algorytmów kompresji, by ASP w locie „pakował" cyfrowe dane dźwięku. ASP może również przejąć od procesora głównego część zadań związanych z rozpoznawaniem mowy, jak zrobiono to np. w programie Voice Assist. Procesor ASP pozwala również realizować w czasie rzeczywistym bez obciążania procesora głównego efekty przestrzenne jak echo, pogłos, itp. Potencjalne możliwości są oczywiście olbrzymie, jednak póki co producenci gier wykorzystują je w nikłym stopniu. Nie należy się tym szczególnie przejmować – software zawsze chrakteryzuje się pewną bezwładnością wobec hardware'u.

Kanały DMA

Aby przyspieszyć przepływ dużej ilości danych, SB 16 potrafi korzystać zarówno z 8-bitowego jak i 16-bitowego DMA. Wykorzystanie DMA samo w sobie jest korzystne, gdyż przesłanie danych do pamięci komputera odbywa się bez udziału procesora głównego. Szerszy kanał ze względu na dwukrotnie większą przepustowość umożliwia sprawniejszą obsługę samplowanego dźwięku przy 16-bitowym nagrywaniu. W niektórych komputerach zdarzają się problemy przy używaniu 16-bitowego DMA. Możliwa jest wtedy wolniejsza praca na 8-bitowym DMA.

Port MIDI

Mankamentem Sound Blastera, Sound Blastera PRO i PRO 2 było nietypowe rozwiązanie portu MIDI. Standard karty MIDI ustanowiła bezsprzecznie firma Roland. Zdecydowana większość programów na rynku, w tym prawie wszystkie gry, wymagają zgodności z jej kartą MPU 401. W SB 16 po raz pierwszy wprowadzono pełną obsługę standardu UART MPU 401. Nowy port MIDI potrafi automatycznie przełączać się z trybu SB MIDI do MPU 401. Akurat dla graczy nie ma większego znaczenia, ale ucieszą się ci, co na boku amatorsko parają się muzyką.



Interfejs CD-ROM

Testowane karty, jako najnowsze wersje SB 16, posiadają złącze do napędu CD-ROM w wydaniu IDE. IDE to standard interfejsu wymiany danych wymyślony piętnaście lat temu przez firmy Western Digital i Compaq. Większość użytkowników komputerów, być może nawet nie zdając sobie z tego sprawy posiada jego implementację w postaci kontrolera twardych dysków. Standard ten gwarantuje dużą niezawodność i prostotę obsługi, ale pierwotnie przewidywał on sterowanie tylko dwoma napędami magnetycznymi. Między innymi dlatego opracowano nową wersję: Enhanced IDE. Sterowniki Enhanced IDE potrafią jednocześnie obsługiwać 4 różne napędy w tym CD ROM'y. Transfer danych może sięgać do 10 MB/s, a pojemność obsługiwanych urządzeń do 8.4 GB.

Nowe napędy CD poczwórnej prędkości (np. Mitsumi FX 400) działają właśnie w standardzie Enhanced IDE. Zastosowanie interfejsu w karcie dźwiękowej pozwala elegancko rozwiązać problem podłączenia CD-ROM'u, szczególnie jeśli mamy już dwa twarde dyski i nie chcemy wydawać pieniędzy na nowy sterownik I/O. Uprzedzam jednak, że IDE na karcie zgodnie ze swym przeznaczeniem, może obsługiwać tylko czytnik kompaktów, a nie kolejny twardy dysk.

Na testowanych kartach znajdują się dwa najbardziej rozpowszechnione typy gniazdek CD audio. W pudełku nie ma kabli do podłączenia CD-ROM'u, należy ich szukać przy napędzie lub oddzielnie dokupić.

Instalacja

Program instalacyjny dodaje do pliku Config.sys niskopoziomowe drivery: CTSB16.SYS, CTMMSYS.SYS oraz, jeśli mamy do czynienia z kartą z zamontowanym procesorem dźwięku, CSP.SYS. Sterowniki te są niezbędne dla poprawnego funkcjonowania załączonych programów użytkowych typu PLAY lub RECORD, jak również wszelkich innych stworzonych za pomocą Sound Blaster Developer Kit (niektóre gry shareware). Komercyjne gry zwykle obsługują sprzęt bezpośrednio.

Rozbudowa

Obie wersje testowanych kart mają wbudowane złącze MIDI Extension Connector umożliwiające podpięcie do SB 16 karty rozszerzającej Wave Blaster. Wykorzystuje ona opatentowaną technologię Wave Table do wiernego odwzorowania dźwięku prawdziwych instrumentów. W 4 MB pamięci stałej ROM zapisano ponad 200 brzmień, efekt jest podobny jak w Sound Blaster AWE 32. Wkrótce w SS'ie opis Wave Blaster II, najnowszej wersji modułu.

Różnice

Obie karty Sound Blaster 16 są wykonane na identycznej płytce drukowanej. Wersja małolitrażowa została pozbawiona procesora ASP. W testowanym egzemplarzu nie było na jego miejscu podstawki, a więc nie będzie możliwe dokupienie ASP w przyszłości i należy sobie zdać z tego sprawę wcześniej. Jeśli chce się mieć możliwość rozbudowy, lepiej kupić wersję PRO. Generalnie możliwe jest programowe realizowanie niektórych funkcji ASP, jednak pożerać to będzie dodatko czas procesora no i producenci gier muszą udostępniać drivery. Tak jest chociażby w przypadku odtwarzania skompresowanych danych dźwiękowych.

Nie znajdziemy też na płycie SB 16 VALUE EDITION dodatkowego gniazdka interfejsu CD ROM, przeznaczonego dla szeroko rozpowszechnionych napędów Creative/Panasonic. Jest to korzystne dla posiadaczy CD ROM'ów firm Sony i Mistumi, bo nie muszą płacić za coś, czego nigdy nie wykorzystają. Podwójny interfejs zapewnia natomiast bezbolesną wymianę napędu w przyszłości. Przecież w końcu nadejdzie moment, kiedy trzeba będzie się przesiąść z napędu podwójnej prędkości na quad speed.

Wyłączny dystrybutor produktów Creative Labs na Polskę:
Stratus, 62-081 Przeźmierowo k/Poznania, ul. Szosa Poznańska 5
tel. (0-61) 14-27-73, fax (0-61) 14-22-94

Zgodnie z oczekiwaniami, pełna wersja zawiera oba omawiane elementy, jak również nieco więcej literatury i oprogramowania. Dodatkowo w skład zestawu wchodzi nowocześnie wyglądający mikrofon Creative Labs z podstawką, dzięki któremu klient z marszu może sprawdzić wszystkie rozszerzone możliwości swojej karty. Uwagę zwraca pokaz efektu Qsound, który stanowi jedną z dróg wykorzystania mocy ASP. Pozostanie on jednak tylko ciekawostką, dopóki nie zobaczymy więcej w nowej generacji gier.

Sound Blaster 16 PRO ASP (IDE)
W pudełku:
- karta SB16 pro
- 6 dyskietek 3,5" z oprogramowaniem pod Dos i Windows
- 5 podręczników użytkownika
- mikrofon

Zalety:
- 16 bitowy dźwięk
- wbudowany procesor ASP
- efekt QSound
- w zestawie jest mikrofon
- można dołączyć moduł Wave Blaster II
- dwa rodzaje interfejsu CD ROM (IDE oraz Creative/Panasonic)

Wady:
- wyższa cena

Podsumowanie

Sound Blaster 16 to bardzo udana i sprawdzona konstrukcja. Ze względu na spore możliwości, znajdujące szerokie zastosowanie w grach, renomę marki gwarantującej wysoką jakość oraz możliwości rozbudowy, SB 16 wydaje się być obecnie najlepszą propozycją dla średnio zamożnych graczy. Z dwóch omawianych modeli lepszy niejako z definicji jest Sound Blaster 16 PRO ASP. O tym, którą konkretnie wersję wybrać dla siebie, decydować będzie więc zapewne finansowe położenie klienta w obrębie tej grupy.

Jacek Marczewski

Ceny:
Sound Blaster 16 Value Edition (IDE) – $125 + VAT (ok. 366 zł)
ASP upgrade do SB 16 – $84 + VAT (ok. 246 zł)
Sound Blaster 16 PRO ASP (IDE) $209 + VAT (ok. 619 zł)

Multizestaw Primax SoundStorm

Multimedia pomału trafiają pod strzechy. Gry ukazują się już tylko na srebrnych płytkach i często wymagają karty dźwiękowej. Opisywany zestaw „multimedialny" PRIMAX SOUNDSTORM kompletuje wyposażenie za jednym zamachem.

Jest to też znakomite rozwiązanie innego problemu: kupujący nie musi się martwić o dobór poszczególnych elementów pod kątem ich współpracy. Multimedialne zestawy są kompletowane z części, które znakomicie ze sobą współpracują i PRIMAX SOUNDSTORM nie jest tu wyjątkiem. Otrzymujemy w pełni funkcjonalne i gotowe do pracy elementy, które czynią z komputera multimedialną maszynę.

Co w zestawie?

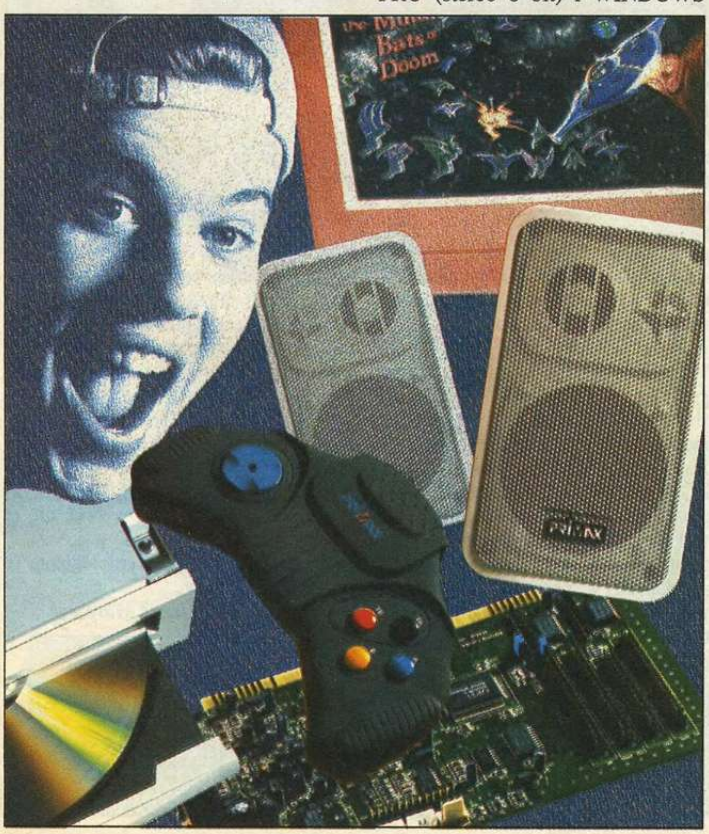
PRIMAX SOUNDSTORM zawiera: kartę dźwiękową BRAVO, napęd CD-ROM double speed firmy WEARNES, głośniki, joypad i płytę CD-ROM z grami shareware.

– PRIMAX BRAVO to 16-bitowa karta dźwiękowa, sprzętowo kompatybilna ze standardami SB PRO (stereo 8 bit) i WINDOWS SOUND SYSTEM (stereo 16 bit). Karta posiada cztery kontrolery napędów CD-ROM (SONY, PANASONIC, MITSUMI i standard IDE), a także opcję rozszerzenia o syntezę WAVETABLE. Standardowo jest wyposażona w dwa wyjścia (ze wzmocnieniem i bez), dwa wejścia (mikrofon i wieża) oraz złącze joysticka. W skład dostarczanych razem z kartą driverów wchodzą „uaktywniacze", które dodają się do pliku AUTOEXEC.BAT, kilka małych programów służących do regulacji parametrów i program SOUND IMPRESSIONS przeznaczony dla środowiska WINDOWS, który nie jest niczym innym jak małym komputerowym zestawem stereo służącym do odgrywania plików dźwiękowych, a także do ich edycji.

– Napęd CD-ROM firmy WEARNES to zwykły double-speed, rozszerzony jednakże o możliwość odgrywania muzycznych płyt kompaktowych z zewnątrz (tzn. nie trzeba ładować playerów – napęd posiada przyciski służące do kontrolowania płyty). Podłączenia dokonuje się przez złącze IDE, napęd kompatybilny jest ze standardami MODE1, MODE2, CDI i PHOTO-CD.

– Głośniczki są najsłabszym elementem zestawu. Są nieaktywne (tzn. nie podłączane do prądu) i nie posiadają regulacji głośności i tonów. Wydobywane z nich basy są ledwo słyszalne. Mimo tych wad sprawują się całkiem nieźle (jeśli ktoś nie ma zamiaru głośno słuchać komputerowych dźwięków).

– Ostatnim elementem wchodzącym w skład zestawu jest joypad PRIMAX FIRESTORM. Bardzo wygodny, z długim kablem i czterema przyciskami FIRE, znakomicie spełnia wszystkie wymagania gier zręcznościowych.



Dystrybutor:
Przedsiębiorstwo Handlowe AB
02-641 Warszawa, ul. Żuławskiego 4/6
tel. (0-22) 480-093, fax (0-22) 482-583
Cena:
ok. 610,- zł (zawiera VAT)

Instalacja

Po zamontowaniu karty w wolnym slocie płyty głównej, należy połączyć z nią napęd CD-ROM poprzez złącze IDE kablem dostarczanym w zestawie. Do karty BRAVO należy podłączyć głośniki oraz joypad. Kolejnym krokiem jest instalacja driverów, co odbywa się w bardzo prosty dla użytkownika sposób (myszka, okienka). Po wyborze standardu IDE dla napędu CD-ROM i zdecydowaniu się w jakim trybie chcemy pracować (SB lub WSS), można już wsuwać płytkę do napędu i rozkoszować się takimi przebojami jak JAZZ JACKRABIT, ELECTROBODY czy ONE MUST FALL. Grając oczywiście joystickiem, z płyty CD-ROM i słysząc dźwięk wydobywający się z karty dźwiękowej za pośrednictwem głośników.

Podsumowanie

Idea zestawów multimedialnych jest bardzo ciekawym i interesującym rozwiązaniem. Dzięki nim potencjalny klient nie jest narażony na niekompatybilność poszczególnych części i ma szansę kupić wszystko razem trochę taniej, niż pojedyncze elementy. PRIMAX SOUNDSTORM mimo pewnych wad wynikających z prostoty elementów w zestawie, z pewnością jest zakupem godnym rozpatrzenia w epoce, gdy raczej trudno o nową grę na dyskietkach, zaś granie bez dźwięku już w ogóle mija się z celem.

Marcin K. Górecki

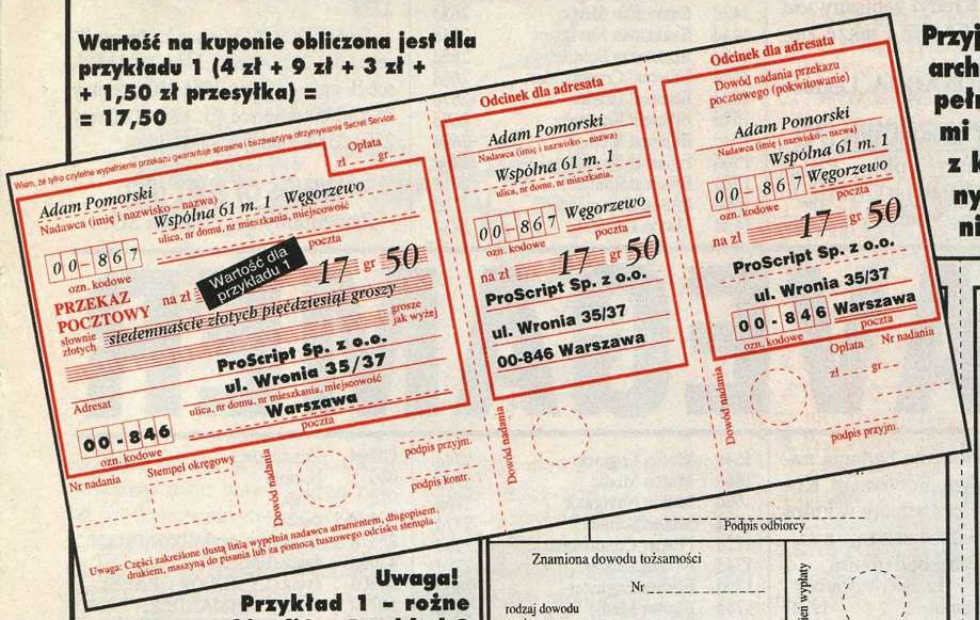
Zestaw multimedialny Primax SoundStorm

Zalety
- zmienia komputer w całkowicie kompatybilny ze standardem MULTIMEDIA-PC 2
- zewnętrzny player do audio CD zamontowany w napędzie CD-ROM
- wszystko naraz, sprawdzone i gotowe do pracy
- płyta CD-ROM (250 gier shareware) za darmo
- łatwe podłączenie
- przystępna cena

Wady
- głośniki nie są aktywne i gubią basy
- karta dźwiękowa BRAVO mimo, że 16-bitowa, nie pracuje w standardzie SB16
- na płycie CD-ROM znajdują się tylko gry w wersjach shareware

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

Wartość na kuponie obliczona jest dla przykładu 1 (4 zł + 9 zł + 3 zł + + 1,50 zł przesyłka) = = 17,50



Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę oraz archiwalne numery SECRET SERVICE. Przed wypełnieniem prosimy zapoznać się z podanymi niżej warunkami. Prosimy o korzystanie z kuponów przekazów pocztowych dostępnych w Urzędach. Należy je bardzo starannie wypełnić wg podanego obok wzoru.

Uważnie wypełnić - odcinek dla redakcji

Przykład 1
Zamawiam:
numer – 4
zestaw 4 – (od 6 do15)
zestaw 8 – 16, 20, 23

Przykład 2
Zamawiam prenumeratę na 12 miesięcy

Przykład 3
Przedłużam prenumeratę. na 12 miesięcy, mój numer w bazie 12561.

Komputer: Amiga

Starannie przechowywać - dowód nadania przekazu

Przykład 1
Zamawiam:
numer – 4
zestaw 4 – (od 6 do15)
zestaw 8 – 16, 20, 23

Przykład 2
Zamawiam prenumeratę na 12 miesięcy

Przykład 3
Przedłużam prenumeratę. na 12 miesięcy, mój numer w bazie 12561.

Komputer: Amiga

Uwaga! Przykład 1 - rożne zestawy archiwaliów. Przykład 2 dotyczy nowych prenumeratorów, przykład 3 - osób przedłużających wcześniejszą prenumeratę. Prosimy zawsze podawać typ posiadanego komputera.

Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę SECRET SERVICE oraz na archiwalne numery pisma. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca. Zamówienia są realizowane za pośrednictwem poczty. Prosimy o wypełnienie kuponu pocztowego zgodnie z powyższym wzorem, dokładnie wpisując zamówienie oraz swój adres. Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu pismem drukowanym. Bazgranie oraz skróty nazw mogą przyczyniać się do kłopotów w realizacji zamówienia.

*Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony tylnej, po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę odczytaną z odpowiedniej tabelki (i ew. dodać koszty przesyłki), którą należy wpisać na stronie przedniej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem oraz adresem i kodem pocztowym. Należy **KONIECZNIE ZAZNACZYĆ RODZAJ PRENUMERATY I TYP KOMPUTERA**.*

*W przypadku zamawiania archiwaliów, **NALEŻY DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI** wg tabelki. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń, niewykorzystane pola pozostawić wolne. Otrzymany po wpłacie na poczcie odcinek „dla wpłacającego" należy zachować na okoliczność ewentualnej reklamacji.*

Wszelkie reklamacje są przyjmowane w redakcji tylko telefonicznie, pod numerem (0-2) 620-1261 w. 550 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

MOŻLIWE JEST RÓWNIEŻ ZA KUPIENIE ARCHIWALIÓW OSOBIŚCIE W REDAKCJI – Warszawa, ul. Wronia 35/37, I p.

UWAGA! SPEŁNIENIE PONIŻSZYCH ZALECEŃ JEST PODSTAWĄ TERMINOWEGO OTRZYMYWANIA PRZESYŁEK

Zamówienia należy składać TYLKO do 15 dnia danego miesiąca.

Kupony nadane po 15-tym docierają do redakcji już po cyklu wysyłki archiwaliów i prenumeraty, i ich realizacja przechodzi na następny miesiąc. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności z tytułu wynikłych w ten sposób opóźnień. Liczy się data stempla pocztowego na kuponie.

Przy terminowym zamówieniu maksymalny czas oczekiwania na przesyłkę wynosi 30 dni. W razie nie dotarcia przesyłki, prosimy o kontakt telefoniczny w celu wyjaśnienia okoliczności. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Znaczenie symboli na naklejce adresowej prenumeraty

Najczęstszą przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia jest brak dokładnego adresu, brak informacji o zamawianych numerach oraz błędy w naliczeniu sumy.

PRENUMERATA

Wprowadzona nowość pozwala na zaprenumerowanie numeru z cover dyskietką albo bez. Prenumerata „bez dyskietki" może zostać zawarta na 3, 6, 9 lub 12 numerów poczynając od dowolnego miesiąca. Prenumerata „z dyskietką" może zostać zawarta tylko na 12 numerów, przy czym redakcja gwarantuje, że cover pojawi się co najmniej sześć razy w ciągu roku. Zastrzegamy się, że cover będzie częściej na PC. Cena SECRET SERVICE w prenumeracie jest stała i zabezpiecza przed ewentualnymi podwyżkami podczas jej trwania. Dotychczasowi prenumeratorzy nie muszą nic dopłacać. **Prenumerata zawiera koszty przesyłki pocztowej, oraz koszty manipulacyjne.**

ceny prenumeraty „bez coveru"		
3 miesiące	–	9,90 zł
6 miesiące	–	19,80 zł
9 miesięcy	–	29,70 zł
12 miesięcy	–	39,60 zł

cena prenumeraty „z coverem"
12 miesięcy – 49,60 zł

UWAGA! Naklejka adresowa na kopercie z prenumeratą zawiera informacje o: numerze identyfikacyjnym czytelnika (prosimy podawać przy przedłużaniu prenumeraty), numerze pisma, na którym skończy się prenumerata oraz liczbie zamawianych egzemplarzy.

ARCHIWALIA

Kupon należy wypełnić wg poniższych cen, koniecznie z doliczeniem kosztów przesyłki, które zależą od liczby zamawianych numerów.

Nr	cena	Nr	cena	Nr	cena
4	4,00 zł	14	1,20 zł	23	1,80 zł
6	80 gr	15	1,20 zł	24	1,80 zł
7	80 gr	16	1,60 zł	25	1,80 zł
8	1,20 zł	17	1,60 zł	26	1,80 zł
9	1,20 zł	18	1,60 zł	27	1,80 zł
10	1,20 zł	19	1,60 zł		
12	1,20 zł	20	1,60 zł		
11	1,20 zł	21	1,60 zł		
13	1,20 zł	22	1,80 zł		

■ **KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!**

za 1 szt.– 80 gr.
za 2 szt. – 80 gr.
od 3 do 5 szt. – 1 zł
od 6 do 10 szt. – 1,20 zł
od 11 do 15 szt – 1,50 zł
powyżej 16 szt – 3,00 zł

■ **W ZESTAWACH TANIEJ:**

zestaw 1 (całość: 4 i od 6 do 27)	–	24,00 zł
zestaw 2 (rocznik 1994)	–	10,00 zł
zestaw 3 (od 6 do 7)	–	1,30 zł
zestaw 4 (od 6 do 15)	–	9,00 zł
zestaw 5 (od 8 do 15)	–	7,50 zł
zestaw 6 (od 16 do 27)	–	12,00 zł
zestaw 7 (dwa dowolne od 6 do 24)	–	2,00 zł
zestaw 8 (trzy dowolne od 6 do 24)	–	3,00 zł
zestaw 9 (cztery dowolne od 6 do 24)	–	4,00 zł

Prosimy nie przysyłać do redakcji faksów z poprawkami. Bardzo często litery i cyfry są na tyle niewyraźne, że nie daje się odczytać offsetu i poprawka niestety jest nieprzydatna.

W kilku listach pojawiło się pytanie, dlaczego publikujemy modyfikacje plików *.DAT skoro są one zabronione. Sprawa wygląda inaczej – dozwolona jest modyfikacja wszystkich SG, a w niektórych przypadkach mają one m.in. rozszerzenie *.DAT. Publikowane przez nas są tylko modyfikacje plików SG. Jeśli istnieje podejrzenie, że dany plik nie jest SG. to poprawka odpada.

STRIP POKER PROFESSIONAL (PC)

Dziś jedna poprawka, ale za to jaka smaczna! Zmieniamy plik SAVEGAME.DAT. W liniach za imionami przeciwniczek zapisany jest stan ich gotówki oraz garderoby. Pierwszą i drugą liczbę zamieniamy na 01d – teraz wystarczy jedna wygrana!

KORESPONDENCJA

RED BARON (PC)

W pliku ROSTER.DAT w offsety 32d-58d należy wpisać FFh – daje duuużo medali.

FORTRESS OF DR RADIAKI (PC)

W SG pod offset 37d wpisujemy 64h co daje maksimum energii.

Matiz, Bielsko Biała

METAL MUTANT (PC)

Modyfikujemy plik SOS.FIC. W offsecie 0Fh zapisany jest numer planszy, np. 7Eh – pojedynek z ARODA 7. Poza tym pod poniższe offsety należy wpisać 00h.

Offset	Znaczenie
81h	Axe (Cyborg)
82h	Rope (Cyborg)
83h	Torpedo (Tank)
84h	Radar (Tank)
85h	Cyberstix (Dino)
86h	Globos (Dino)
87h-88h	"Kara" za złe odpowiedzi
8Ah	Hipnotic Eyes (Dino)
8Bh	Wybuch (Cyborg)

Dulbebo, Brzezie

D/GENERATION (PC)

Zmian dokonujemy w pliku SAVE.DAT.

Offset	Znaczenie
02h	pokój
06h	życia
07h	uratowani
08h	piętro
09h	granaty
0Ah	laser (wpisać 01h)
0Bh	klucze
0Ch,0Dh	współrzędne bohatera w pokoju
0Eh	stan bohatera
0Fh	bomba
10h	zatrzymanie czasu
11h	nietykalność
12h	super strzał
13h	przesyłka dla Derridy

Voyteck, Kraków

MAD TV (Amiga)

Zmian dokonujemy w pliku 21x.HES. Pieniądze są zapisane pod offsetem 6916h – Mad Tv, 6926h – Fun Tv, 6936h – Sun Tv i zajmują 4 bajty – najlepiej wpisać 0FFFFFFFh. Kredyt zapisany jest pod offsetem 6A5Eh i także zajmuje 4 bajty.

Miss BONAQUA, Legnica

UFO ENEMY UNKNOWN (PC)

Modyfikujemy plik PROJECT.DAT w katalogu GAME_x. W podane offsety należy wpisać FFFFh co rozpocznie badania naukowe nad danym problemem. Kolumna LN zawiera offsety w które należy wpisać liczbę uczonych zajmujących się tymi badaniami.

Offset	Znaczenie	Liczba Naukowców	LN
00d	Laser Weapons	192d	134d
02d	Motion Scanner	193d	136d
04d	Medi-Kit	194d	138d
06d	Psi Amp	195d	140d
08d	Heavy Plasma	196d	142d
10d	Heavy Plasma Clip	197d	144d
12d	Plasma Rifle	198d	146d
14d	Plasma Rifle Clip	199d	148d
16d	Plasma Pistol	200d	150d
18d	Plasma Pistol Clip	201d	152d
20d	Blaster Launcher	202d	154d
22d	Blaster Bomb	203d	156d
24d	Small Launcher	204d	158d
26d	Stun Bomb	205d	160d
28d	Alien Grenade	206d	162d
30d	Elerium 115	207d	164d
32d	Mind Probe	208d	166d
34d	Ufo Power Source	209d	168d
36d	Ufo Navigation	210d	170d
38d	Ufo Construction	211d	172d
40d	Alien Food	212d	174d
42d	Alien Reproduction	213d	176d
44d	Alien Entertainment	214d	178d
46d	Alien Surgery	215d	180d
48d	Examination Room	216d	182d
50d	Alien Alloys	217d	184d
52d	New Fighter Craft (Firestorm)	218d	186d
54d	New Fighter-Trsp. (Lightning)	219d	188d
56d	Ultimate Craft (Aveneger)	220d	190d
58d	Laser Pistol	221d	
60d	Laser Rifle	222d	
62d	Heavy Laser	223d	
64d	Laser Cannon	224d	
66d	Plasma Cannon	225d	
68d	Fusion Missile	226d	
70d	Laser Defence	227d	
72d	Plasma Defence	228d	
74d	Fusion Defence	229d	
76d	Grav Shield	230d	
78d	Mind Shield	231d	
80d	Psi Lab	232d	
82d	Hyper Wave Decoder	233d	
90d	Sectoid Corpse	237d	
92d	Snakeman Corpse	238d	
94d	Ethereal Corpse	239d	
96d	Muton Corpse	240d	
98d	Floater Corpse	241d	
100d	Celatid Corpse	242d	
102d	Silacoid Corpse	243d	
104d	Chryssaild Corpse	244d	
106d	Reaper Corpse	245d	
108d	Sectopod Corpse	246d	
110d	Cyberdisc Corpse	247d	
112d	Alien Origins	248d	
114d	The Martian Solution	249d	
116d	Cydonia Or Bust	250d	
118d	Personal Armour	251d	
120d	Power Suit	252d	
122d	Flying Suit	253d	
124d	Sectoid Commander	254d	
126d	Sectoid Leader	255d	
128d	Sectoid Engineer	256d	
130d	Sectoid Medic	257d	
132d	Sectoid Navigator	258d	
134d	Sectoid Soldier	259d	
136d	Snakeman Commander	260d	
138d	Snakeman Leader	261d	
140d	Snakeman Engineer	262d	
142d	Snakeman Medic	263d	
144d	Snakeman Navigator	264d	
146d	Snakeman Soldier	265d	
148d	Ethereal Commander	266d	
150d	Ethereal Leader	267d	
152d	Ethereal Engineer	268d	
154d	Ethereal Medic	269d	
156d	Ethereal Navigator	270d	
158d	Ethereal Soldier	271d	
160d	Muton Commander	272d	
162d	Muton Leader	273d	
164d	Muton Engineer	274d	
166d	Muton Medic	275d	
168d	Muton Navigator	276d	
170d	Muton Soldier	277d	
172d	Floater Commander	278d	
174d	Floater Leader	279d	
176d	Floater Engineer	280d	
178d	Floater Medic	281d	
180d	Floater Navigator	282d	
182d	Floater Soldier	283d	
184d	Celatid Terrorist	284d	
186d	Silacoid Terrorist	285d	
188d	Chryssaild Terrorist	286d	
190d	Reaper Terrorist	287d	

Sir Chauncey, Sosnowiec

HEROES OF THE 357th (PC)

Zmieniamy plik tekstowy SCORES. Druga liczba za twoim psedonimem ozacza liczbę wykonanych misji, trzecia – zdobyte punkty, czwarta – ilość zestrzeleń, piąta – ilość zbombardowanych celów.

Marian Ostrowski, Warszawa

PIRATES (PC)

Należy nagrać stan gry na pierwszej pozycji. Zmieniamy plik DISKS.

Offset	Znaczenie
5907d	liczebność załogi (2 bajty)
5909d	armaty
5911d	złoto (2 bajty)
5913d	jedzenie (w tonach)
5914d	goods
5915d	cukier
5919d	liczba statków
5920d-5927d	typy statków 00h – pinnace 01h – sloop 02h – barka 03h – cargo fluyt 04h – merchantman 05h – fregata 06h – galeon wojenny 07h – galeon

Maciej Górnicki, Wołomin

SILVERBALL (PC)

Modyfikujemy plik HISCORE.PIN.

Stół FANTASY: Miejsce I: imię – offsety 00d-02d, punkty 04d-07d Miejsce II: imię – offsety 08d-10d, punkty 12d-15d Miejsce III: imię – offsety 16d-18d, punkty 20d-23d

Stół BLOOD: Miejsce I: imię – offsety 120d-122d, punkty 124d-127d Miejsce II: imię – offsety 128d-130d, punkty 132d-135d Miejsce III: imię – offsety 136d-138d, punkty 140d-143d

Stół SNOOKER CHAMP: Miejsce I: imię – offsety 200d-202d, punkty 204d-207d Miejsce II: imię – offsety 208d-210d, punkty 212d-215d Miejsce III: imię – offsety 216d-218d, punkty 220d-223d

Stół ODYSEY: Miejsce I: imię – offsety 240d-242d, punkty 244d-247d Miejsce II: imię – offsety 258d-250d, punkty 252d-255d Miejsce III: imię – offsety 256d-258d, punkty 260d-263d

WINGS OF FURY (PC)

Zmieniamy nasz ostatni SG.

SAVEGAMER

Offset	Znaczenie
00d	poziom
02d	misja
04d-06d	punkty
2582d	życia (poziom MIDSHIPMAN)
4366d	życia (ENSIGN)
5430d	życia (LT JUNIOR GRADE)
5678d	życia (COMMANDER)
5974d	życia (LT COMMANDER)
6334d	życia (LIEUTENANT)
8614d	życia (CAPITAN)

Michał Kupis, Opatów

BLADE OF DESTINY (PC)

W SG odnajdujemy imię naszego bohatera. Przesunięcie liczone jest względem pierwszej litery imienia.

Przes.	Znaczenie
0d-15d	Imię bohatera
23d	Poziom doświadczenia
24d,25d	Ilość punktów doświadczenia
36d	maksymalna wartość CR (odwaga)
37d	aktualna wartość CR
39d	maksymalna wartość WD (mądrość)
40d	aktualna wartość WD
42d	maksymalna wartość CH (charyzma)
43d	aktualna wartość CH
45d	maksymalna wartość DX (zręczność)
46d	aktualna wartość DX
48d	maksymalna wartość AG (zwinność)
49d	aktualna wartość AG
51d	maksymalna wartość IN (intuicja)
52d	aktualna wartość IN
54d	maksymalna wartość ST (siła)
55d	aktualna wartość ST
57d	maksymalna wartość SN (przesądność)
58d	aktualna wartość SN
60d	maksymalna wartość AC (lęk wysokości)
61d	aktualna wartość AC
63d	maksymalna wartość CL (klaustrofobia)
64d	aktualna wartość CL
66d	maksymalna wartość AV (skąpstwo)
67d	aktualna wartość AV
69d	maksymalna wartość NE (nekrofobia)
70d	aktualna wartość NE
72d	maksymalna wartość CU (ciekawość)
73d	aktualna wartość CU
75d	maksymalna wartość VT (porywczość)
76d	aktualna wartość VT
78d,79d	– maksymalna wartość LP (punkty życia)
80d,81d	– aktualna wartość LP
82d,83d	– maksymalna wartość AP (punkty astralne)
84d,85d	– aktualna wartość AP

Łukasz Lewandowski, Zgierz

JET STRIKE (PC)

Poniższe zmiany w SG powinny znacznie uprzyjemnić zabawę.

Offset	Znaczenie
00h	Liczba żyć
01h	Nr misji (wpisać można tylko te rozpoczynające nowe kampanie).
02h	Liczba zestrzeleń
17h-1Ah	Liczba punktów
1Bh-92h	Liczba użytych samolotów (wpisać 00h)

93h-12Dh Liczba broni (po dwa offsety na każdy rodzaj)

AZG, Józefów

SHARKEY'S 3D POOL (PC)

Zmieniamy SG o nazwie POOL.DAT. W podanych offsetach zapisana jest ilość gotówki posiadanej przez graczy. 524d – pierwszego, 528d – drugiego, 532d, 536d, 540d, 544d, 548d, 552d, 556d, 560d, 564d, 568d.

Boy & Girl, Warszawa

MEGARACE (PC)

Modyfikujemy plik *.SAV.

Offset	Znaczenie
04h	punkty (2 bajty)
06h	poziom trudności
08h,0Ah	nr aktualnej trasy (wpisać tę samą wartość!)

Ponadto wpisanie FFh pod offsety 64h-67h daje możliwość wyboru wszystkich tras, a wpisanie 01h pod offsety 68h, 6Ah, 6Ch, 6Eh, 70h, 72h, 74h,76h uaktywnia poszczególne samochody.

Damian Grela, Dąbrowa Górnicza

MAGIC CARPET (PC)

Zmieniamy plik CARPET*.GAM. Pod podane offsety należy wpisać 01h.

Offset	Znaczenie
104d	Ognista kula
105d	Serduszko
106d	Turbo do przodu
107d	Przywłaszczenie mana
108d	Tarcza
109d	Oko
110d	Wąwóz
111d	Burza ognia
112d	Wulkan
113d	Krater
114d	Teleport
115d	Smycz
116d	Niewidzialność
117d	Ręka
118d	Dywan
119d	Piorun
120d	Zamek
121d	Trupy
122d	Burza piorunów
123d	Magnes mana
124d	Ogień
125d	Turbo do tyłu
126d	Wybuch
127d	Miotacz ognia

Piotr Surowy, Wrocław

B.A.T. (C-64)

Przy pomocy Action Replaya wgrywamy plik *.BAT pod offset 5B00h.

Offset	Znaczenie
5B03h	Force
5B04h	Intelligence
5B05h	Charisma
5B06h	Perception
5B07h	Energy
5B08h	Replexes
5B0Dh	Life Force
5B0Eh	Calories (2 bajty)
5B10h	Hydration

Po dokonaniu modyfikacji nagrywamy plik poleceniem S"*.BAT",08,5B00,B000

Marcinus, Pułtusk

SPEAR OF DESTINY (PC)

Zmieniamy plik SAVEGAMx.SDM. Pod offset 32h wpisujemy 64h i mamy dużo HEALTH.

Kosa, Starogard Gdański

ON THE BALL WORLD CUP (PC)

Modyfikujemy SG o nazwie *.AN2. W pliku trzeba odnaleźć nazwisko swojego piłkarza. W bajty 22d i 23d (licząc od pierwszej litery nazwiska) wpisujemy odpowiednio 07h i 14h. W bajcie 24d zapisana jest pozycja zawodnika.

Wartość	Pozycja
01h	Goalkeeper
02h	Defender
03h	Sweeper
04h	Defender/Midfielder
05h	Left midfielder
06h	Right midfielder
07h	Attacker/Midfielder
08h	Attacker

AIR BUCKS vs AIRLINES

Zmieniamy SG o nazwie *.AIR. Znajdź nazwę samolotu który chcesz podrasować. W 12d bajt (licząc od pierwszej litery nazwy) wpisz 07h, w 13d – 90h – umożliwi to kupno tego samolotu. W bajt 14d wpisz 000000FFh – będziesz mógł sprzedać maszynę z dużem zyskiem. Bajty 18d, 19d odpowiadają za zasięg, 20d, 21d za pojemność, a 22d, 23d za szybkość.

Piotr Tokarski & Paweł Lubryczyński, Warszawa

TIMEKEEPERS (Amiga)

SG o nazwie SAVPAS znajduje się na drugim dysku w katalogu - S. Pod offsetem 00h zapisany jest numer etapu na którym jesteś, a pod offsetem 01h numer levelu. Jednak zmiany tych offsetów nie wystarczą. Jeśli chcesz być np. na drugim etapie to w offsety 15d-28d musisz wpisać 0Ch, a w następne 14 bajtów 01h. Dla każdego kolejnego etapu postępujemy tak samo – poprzednie jedynki zamieniamy na 0Ch, a w następne 14 bajtów wpisujemy 01h.

OKO, Bytom

SUPREMACY (C-64)

Zmieniamy SG o nazwie FILE. Dane dla STARBASE (wszystkie zapisywane są w dwóch bajtach):

Offset	Znaczenie
5417h	Mieszkańcy
5419h	Żywność
541Dh	Minerały
541Fh	Paliwo
5421h	Energia
5423h	Pieniądze

Paweł Lenkiewicz, Gdańsk

JAGGED ALLIANCE (PC)

Mieszamy w pliku GAME*.SAV. W podanych niżej offsetach zapisane są współczynniki (SAL, HEA, AGI, DEX, WIS, MED, EXP, MEC, MRK, LVL) najemników:

Pod offsety pensji wpisujemy 000Ah, Level – 0Ah, a pod pozostałe 64h.

Offset	Znaczenie
Zabójca nr 1	
12Ch	Stała pensja
12Fh	Aktualna pensja
19Fh	Obecna kondycja
1A0h	Maksymalna kondycja
1A7h-1ADh	Pozostałe współczynniki
1AEh	Level
Zabójca nr 2	
32Ch	Stała pensja
32Fh	Aktualna pensja
39Fh	Obecna kondycja
3A0h	Maksymalna kondycja
3A7h-3ADh	Pozostałe współczynniki
3AEh	Level
Zabójca nr 3	
52Ch	Stała pensja
52Fh	Aktualna pensja
59Fh	Obecna kondycja
5A0h	Maksymalna kondycja
5A7h-5ADh	Pozostałe współczynniki
5AEh	Level
Zabójca nr 4	
72Ch	Stała pensja
72Fh	Aktualna pensja
79Fh	Obecna kondycja
7A0h	Maksymalna kondycja
7A7h-7ADh	Pozostałe współczynniki
7AEh	Level
Zabójca nr 5	
92Ch	Stała pensja
92Fh	Aktualna pensja
99Fh	Obecna kondycja
9A0h	Maksymalna kondycja
9A7h-9ADh	Pozostałe współczynniki
9AEh	Level
Zabójca nr 6	
B2Ch	Stała pensja
B2Fh	Aktualna pensja
B9Fh	Obecna kondycja
BA0h	Maksymalna kondycja
BA7h-BADh	Pozostałe współczynniki
BAEh	Level
Zabójca nr 7	
D2Ch	Stała pensja
D2Fh	Aktualna pensja
D9Fh	Obecna kondycja
DA0h	Maksymalna kondycja
DA7h-DADh	Pozostałe współczynniki
DAEh	Level
Zabójca nr 8	
F2Ch	Stała pensja
F2Fh	Aktualna pensja
F9Fh	Obecna kondycja
FA0h	Maksymalna kondycja
FA7h-FADh	Pozostałe współczynniki
FAEh	Level

Niestety po powyższych zmianach żołnierze robią się za mądrzy i gdy znajdą jakąś sumę pieniędzy w trakcie misji to następnego dnia są już na daleko od Ciebie!

Merlin, Warszawa

PIRATES (C-64)

Pliki o nazwie SAVEGAMEx wgrywamy pod offset 8E00h i odszukujemy nazwę miasta. Przesunięcie liczone jest względem pierwszej litery nazwy.

Przesunięcie	Znaczenie
-9d	Przynależność miasta 00h – Hiszpańskie 01h – Angielskie 02h – Francuskie 03h – Holenderskie
-8d	Ilość fortów
-7d	Liczba żołnierzy (wpisana liczba jest mnożona przez 10)
-6d	Liczba ludności (wpisana liczba jest mnożona przez 100)
-5d	Ilość złota (wpisana liczba jest mnożona przez 1000)
-4d	Majętność miasta 00h-3Fh – nędzne 40h-7Fh – skromne 80h-BFh – dostatnie C0h-FFh – bogate
-3d	Możliwość odwiedzenia gubernatora 00h – nie można 01h – można

Ponadto pod offsetem 9404h zapisana jest reputacja (00h - tchórzliwy,...,10h – straszny), 9407h – stan zadowolenia załogi (00h – radosna), 9416h – ilość ran, 9423h – liczebność załogi (2 bajty), 9429h – ilość żywności. Po dokonaniu poprawek nagrywamy SG poleceniem S"SAVEGAMEx",08,8E00,9500.

Leszek Kankowski, Gdynia

DOOM 2 (PC)

Grzebiemy w pliku SAVEx.DSG. Pod offsety 84d i 88d należy wpisać C8h co daje 200% Health i Armor. Ponadto pod offsety 62h, 65h, 6Ah, 6Eh, 76h oraz 71h należy wpisać 01h co uaktywni na stałe INVULNERABILITY, BERSERK, PARTIAL INVISIBILITY, RADIATION SHIELDING SUIT, LIGHT AMPLIFICATION VISOR oraz pokaże całą mapę.

Krzysztof Dowierciał, Warszawa

ISHAR 3 (Amiga)

Modyfikujemy SG przy pomocy FileMastera 2.2. Ilość Experience zapisana jest pod offsetami 777d-786d, po dwa bajty dla każdej z postaci. Obecna Vitality pod offsetami 787d-796, a masksymalna pod 807d-816d. Posiadane przedmioty – 827d-976d, po 30 bajtów dla każdej postaci, przy czym pierwsze 18 to zawartość plecaka, a kolejne 12 to zbroja, hełm, itd. Level – 1082d-1086d, Force 1087d-1091d, Constitution -1092d-1096d, Sagesse – 1097d-1101d, Inteligence – 1102d-1106d, Agelite – 1107d-1111d, Psychika - 1112d-1116d, Fizyka – 1117d-1121d, pieniądze – 797d-806d, co dwa bajty, wpisane wartości są mnożone przez 1000. Jako wartości cech najbezpieczniej wpisać 64h.

Korbol, Zabrze

VIKINGS (PC)

Wpisanie do SG poniższych modyfikacji znacznie ułatwi życie.

Offset	Znaczenie
48h,49h	Gold
A2h,A3h	Food
A4h,A5h	Wood
A6h,A7h	Stone
A8h,A9h	Iron

Maluch, Siedlce

ARMOUR GEDDON 2 (Amiga)

Przy pomocy FileMastera grzebiemy w SG. W sektorze 7 w offsetach 29d, 33d, 37d, 41d wpisujemy 0FFFFFFFh co daje maksimum wszystkich surowców. Ponadto w sektorze 1 pod offsetami 116d, 117d oraz 127d, 128d zapisany jest dzień gry (trzeba wpisać tą samą wartość), a pod offsetami 119d do 123d godziny i minuty.

Dariusz Janicki & Konrad Siery, Łódź

KNIGHTS OF THE SKY (Amiga)

Zmieniamy plik ROSTER.DAT. Dane dla pierwszego pilota.

Offset	Znaczenie
53d	liczba zestrzeleń
55d	liczba wylatanych misji (niestety zmiana powoduje także zmianę daty)
57d	liczba medali (max. 7)

Karol Siwek, Bydgoszcz

QUARANTINE (PC)

Zmieniamy plik SAVEx.GAM.

Offset	Znaczenie
43d	Energia (wpisać 7777h)
45d	01h – Punisher
	02h – Mr. Mulch
	03h – Banshee
	04h – Shocker
53d	01h – Fire Belcher
	02h – Charbroiler
	03h – Can Man
	04h – Fission Boy
61d	01h – Reaper Back
	02h – Hiden'Shriek
	03h – Obliterater
	04h – Snakebite
69d	01h – Windowmaker
	02h – Devastater
	03h – Backjack
77d	01h – Trasher
	02h – Backstabber
85d	01h – HG .22 Cal
	02h – HG + UZI .33 Cal
101d	Ilość baterii (max. 3)
109d	Typ pancerza
	01h – Steel
	02h – Titanium
	03h – Plastisteel
6551d	Pieniądze (wpisujemy 7777h)

Czarnecki Adam, Rumia

MENZOBERRANZAN (PC)

Grzebiemy w pliku SAVE.DAT w katalogu SAVExx. Wszystkie wartości oprócz H.P. zajmują po 2 bajty.

Offset	Znaczenie
Postać nr 1	
2F89h	H.P. (4 bajty)
2F8Dh	Level (1-szej profesji)
2F8Fh	Level (2-giej profesji)
2F91h	Level (3-ciej profesji)
2F9Fh	STR
2FA1h	DEX
2FA3h	CON
2FA5h	INT
2FA7h	WIS
2FA9h	CHA
2FABh-2FC8h	Zawartość plecaka (po 2 bajty na przedmiot)
2FC9h	Lewa ręka
2FCBh	Prawa ręka
2FCDh	Klatka piersiowa
2FCFh	Głowa
Postać nr 2	
33A5h	H.P. (4 bajty)
33A9h	Level (1-szej profesji)
33ABh	Level (2-giej profesji)
33ADh	Level (3-ciej profesji)
33BBh	STR
33BDh	DEX
33BFh	CON
33C1h	INT
33C3h	WIS
33C5h	CHA
33C7h-33E4h	Zawartość plecaka (po 2 bajty na przedmiot)
33E5h	Lewa ręka
33E7h	Prawa ręka
33E9h	Klatka piersiowa
33EBh	Głowa
Postać nr 3	
37C1h	H.P. (4 bajty)
37C5h	Level (1-szej profesji)
37C7h	Level (2-giej profesji)
37C9h	Level (3-ciej profesji)
37D7h	STR
37D9h	DEX
37DBh	CON
37DDh	INT
37DFh	WIS
37E1h	CHA
37E3h-3800h	Zawartość plecaka (po 2 bajty na przedmiot)
3801h	Lewa ręka
3803h	Prawa ręka
3805h	Klatka piersiowa
3807h	Głowa
Postać nr 4	
3BDDh	H.P. (4 bajty)
3BE1h	Level (1-szej profesji)
3BE3h	Level (2-giej profesji)
3BE5h	Level (3-ciej profesji)
3BF3h	STR
3BF5h	DEX
3BF7h	CON
3BF9h	INT
3BFBh	WIS
3BFDh	CHA
3BFFh-3C1Ch	Zawartość plecaka (po 2 bajty na przedmiot)
3C1Dh	Lewa ręka
3C1Fh	Prawa ręka
3C21h	Klatka piersiowa
3C23h	Głowa

W offsety rąk najlepiej wpisać 0016h i 001Eh, klatki 015Dh, a głowy 00A3h. W offsety Leveli – 000Fh, H.P. 00FF00FFh, a STR, ..., CHA – 0064h

MERLIN & ZIG, Warszawa

TANK COMMANDER (PC)

Zmieniamy plik CMNDR.0. Offsety podane są dla pierwszego gracza, dane zajmują 47 bajtów. Podane poniżej offsety dotyczą zmiany numerów misji – sections.

Offset	Znaczenie	Dopuszczalne wartości
15h	Desert	41h-47h
17h	Archipelago	41h-47h
19h	Arctic Station	41h-45h
1Bh	Urban Assault	41h-46h
1Dh	Fortress Invasion	41h-46h
1Fh	Volcanic Island	41h-46h
21h	Night Rescue	41h-45h

Krzysztof Gimżewski, Poznań

D-GENERATION (Atari ST)

Do modyfikacji SG używamy DISKDOCTORA. W sektor 00d, współrzędne 6,0; 9,0; 10,0 oraz

CENY Z VAT !!!

SONIC

RATY !!!

SOUND BLASTER AWE 32 VALUE EDITION
- 128 SAMPLOWANYCH INSTRUMENTÓW
- 6 EFEKTÓW PERKUSYJNYCH
- POLIFONIA 32 GŁOSOWA
- 16 KANAŁÓW
- 512 KB RAM
- ZGODNY Z GENERAL MIDI, SB 16, ITD...

SAPIEŻYŃSKA 8
00-215 WARSZAWA
tel./fax 635-08-17 Tu dzwonić
bbs 641-45-60

Do zestawów z CD ROM dodajemy 1 płytę gratis.

ACTION REPLAY 4.6 DO PC !!!
- NIEŚMIERTELNOŚĆ
- SCREEN GRABBER
- SPOWALNIANE GIER
- MEMORY EDITOR
- MOD RIPPER

I WIELE INNYCH MOŻLIWOŚCI

ZESTAWY

DX/4 100 PCI - 2450 zł
PENTIUM 75 - 3625 zł
PENTIUM 90 - 3965 zł
PENTIUM 100 - 4080 zł
PENTIUM 120 - 4900 zł
PENTIUM 133 - 5530 zl

ROZSZERZENIA

DOS 6.22 - 122 zł
WINDOWS 95 - 360 zł
DODATKOWE 4 MB RAM - 385 zł
SOUND BLASTER 16 - 250 zł
SOUND BLASTER AWE 32 - 560 zł
GŁOŚNIKI 2 x 25 WAT - 110 zł
CD ROM SONY 2 x SPEED - 317 zł
CD ROM SONY 4 x SPEED - 530 zł
ACTION REPLAY 4.6 - 280 zł

W skład zestawu wchodzi:
MONITOR KOLOROWY LR, VGA 512 KB /PENTIUM 1 MB PCI/ 4 MB RAM /PENTIUM 8 MB RAM/,170 HDD, FDD 1.44 MB, MYSZ KLAWIATURA, MINI TOWER,

19,0 wpisujemy 63h i mamy mnóstwo granatów, pistolet oraz życia.

ELITE (Atari ST)

Zmieniamy plik *.CDR przy pomocy DISKDOCTORA. Pod współrzędne 12,90 i 21,90 wpisujemy FFh co daje pełną ładownię złota i platyny.

CIVILIZATION (Atari ST)

Grzebiemy w pliku CIVILx.SVE przy pomocy DISKDOCTORA. W sektorze 00d, współrzędne 25,300 wpisujemy FFh. Wczytujemy SG i gdy pieniądze wzrosną ponad 255 nagrywamy ponownie. Teraz pod współrzędne 24,300 i 25,300 wpisujemy EA60h.

SIM CITY (Atari ST)

Przeliczamy pieniądze na heksy, odnajdujemy w SG o nazwie *.CTY i w to miejsce wpisujemy EA5fh.

PANZA KICK BOXING (Atari ST)

Modyfikujemy plik BOXEUR.00x przy pomocy DISKDOCTORA. W sektorze 00d, współrzędne 1,0; 2,0; 3,0 wpisujemy 63h. Teraz mamy 99% siły, odporności oraz refleksu i możemy wyzwać samego PANZĘ.

Filip Kuncewicz, Warszawa

Eye of the Beholder 2

0071h Cleric Scroll 'Resist Fire'
0072h-0073hRations
0074h Potion Of Healing
0075h Cleric Scroll 'Raise Dead'
0076h Club
0079h-007Bh Rod Fragment
007Ch Rod Orb
007Dh Rod Of Restoration
007Eh Holy Key
007Fh Capitan Flar's Mareplate
0080h Medalion Of Friendship
0081h Potion Of Giant Strength
0082h Mage Scroll 'Fireball'
0083h Rations
0084h Cleric Scroll 'Cure Serious Wounds'
0085h Rations
0086h Trident
0087h Mage Scroll 'Fireball'
0088h-0089hRations
008Ah Everburning Torch
008Bh Cleric Scroll 'Prayer'
008Ch Potion Of Giant Strength
0096h Long Sword
0097h Bow
0099h Chain Mail
009Ah-009Eh Arrows +2
009Fh Wand Of 'Cone Of Cold'
00A0h Plate Mail
00A1h Two-Handed Sword
00A2h Necklace Of Adornment
00A3h-00A5h Iron Rations
00A6h-00ABh Rations
00ACh-00B1h Arrows
00B2h Gauntlets Of Fire Giant Strength
00B3h Leather Armor
00B4h Thieves' Tools
00B5h Wand Of 'Magic Missile'
00B6h Ring Of Wizardry
00B7h Cloak Of Protection
00BFh Blessed Holy Symbol
00C0h Black Hammer
00C1h Shield
00C2h Splint Mail
00C8h-00CFh Apple
00D7h Mage Scroll 'Hold Monster'
00D8h Mage Scroll 'Flesh To Stone'
00D9h Mage Scroll 'Hold Undead'
00DAh-00DBh Cleric Scroll 'Cure Serious Wounds'
00DCh Cleric Scroll 'Cure Light Wounds'
00E2h Plate Mail
00E3h Cursed Mail
00E4h Shield
00E5h Helm Of Underwater Breathing
00E6h Mace
00EBh Short Sword
00ECh Crystal Key
00EDh Mage Scroll 'Hold Person'
00EEh Mage Scroll 'Protection From Paralysis'
00EFh Mage Scroll 'Hold Person'
00F0h Mage Scroll 'Hold Undead'
00F1h Ring Of Fire Resistance
00F5h Mage Scroll 'Invisibility 10' Radius'
00F6h Mage Scroll 'Slow'
00F7h Mage Scroll 'Water Breathing'
00F8h Mage Scroll 'Improved Invisibility'
00F9h Mage Scroll 'Remove Curse'
0104h Book 'The Elemental Season'
0105h Book Of Triobriand
0106h Scrying Glass
0107h Mage Scroll 'Cone Of Cold'
0108h Mage Scroll 'Hold Monster'
0109h Mage Scroll 'Death Spell'
010Ah Mage Scroll 'Desintegrate'
010Bh Mage Scroll 'Flesh To Stone'
010Ch Mage Scroll 'Stone To Flesh'
010Eh Potion Of Healing
010Fh Cloak Of Protection
0110h Potion Of Giant Strength
0111h Rations
0112h Ring Of Triobrand
0113h Wand Of 'Fireball'
0114h Necklace Of 'Magic Missile'
0118h Scroll
0119h Ring Of Protection
011Dh Leather Armor
011Eh-011Fh Rations
0120h Magic Staff
0121h-0122hArrows +2
0123h Club
0124h-0127hRock
012Ch-012Dh Potion Of Invisibility
012Eh Wand Of 'Flesh To Stone'
012Fh Ring Of Susteance
0131h Dart Of Hornet's West
0136h-0138hPotion Of Posion
0139h Apple
013Ah Spellbook
013Bh-013Eh Rock
0140h Short Sword
0141h-0142hDagger
0145h Diamond
0146h Mage Scroll 'True Seeing'
0147h Mage Scroll 'Acid Storm'
0148h Mage Scroll 'Finger Of Death'
0149h Mage Scroll 'Mordenkeinou's Sword'
014Ah Mager Scroll 'Power Word,Stun'
014Bh Cleric Scroll 'Slow Poison'
014Ch Cleric Scroll 'Create Food & Water'
014Dh Cleric Scroll 'Aid'
014Eh Cleric Scroll 'Prayer'
014Fh Cleric Scroll 'Neutralize Posion'
0150h Wand Of 'Fear'
0151h Polearn
0155h Cleric Scroll 'Cure Critical Wounds'
0156h Cleric Scroll 'Sol's Searing Orb'
0157h Dagger
0158h Cleric Scroll 'Heal'
015Ah Cleric Scroll 'Heal'
015Bh Dagger
015Eh Bracers Of Protection
015Fh-0161h Wand Of 'Cone Of Cold'
0162h-0163hNecklace Of 'Fireball'
0168h Statue Arm
0169h-016Ch Bag Of Incense
016Dh Long Sword
016Eh Fountain Spout
016Fh Fire Key
0170h-0173hShield
0174h-0175hBag Of Incense
0176h Mace
0177h-0178hArrows +2
0179h-017Bh Block Holy Symbol
017Ch-017Eh Holy Symbol
017Fh Golden Cup
0184h Cleric Scroll 'Cure Serious Wounds'
0185h Potion Of Healing
0186h-0187hBag Of Incense
0188h Mage Scroll 'Stone To Flesh'
0189h Sling
018Ah Scroll
018Bh Short Sword
018Ch Frost Key
018Dh-018Eh Arrows +3
018Fh Rock
0190h Gauntlets Of Hill Giant
0192h Cleric Scroll 'Raise Dead'
0193h Mage Scroll 'Desintegrate'
0194h Shield
0195h Potion Of Speed
0197h Golden Key
0198h Cloak Of Protection
0199h Cleric Scroll 'Cure Critical Wounds'
019Ah Morning's Light
019Bh Two-Handed Sword
019Ch-019Fh Cup Of Cpood Cheer
01A0h Key Of Faith
01A1h-01A4h Ember Of Hope
01A5h-01A6h Copper Key
01A7h Flail
01A8h Shield
01A9h Cleric Scroll 'Fire Storm'
01AAh Copper Key
01ABh Bag Of Incense
01ACh Iron Key
01ADh Halberd
01AEh Potion Of Healing
01AFh Copper Key
00B0h Bag Of Incense
01B1h Coin
01B2h Mage Scroll 'Desintegrate'
01B3h Crystal Key
01B4h Hammer Of Throwing
01B5h Spear
01B6h Staff Of Life
01B7h Crystal Key
01B8h Mage Scroll 'Fireball'
01B9h Shield +3 'Sun Mask'
01BAh Cleric Scroll 'Resurection'
01BBh Magic Staff
01BCh Grappling Hook
01BDh Red Gem
01BEh Blue Gem
01BFh Silver Key
01C0h Brass Key
01C1h-01C2h Green Gem
01C3h Crystal Key
01C5h-01C6h Arrows +4
01C7h Elven Chain Mail
01C8h Mage Scroll 'Bigby's Clenched Fist'
01C9h Mage Scroll 'Abi-Dalziri's Honrid Wilting'
01CAh Mage Scroll 'Energy Drain'
01CBh Mage Scroll 'Meteor Swarm'
01CCh Mage Scroll 'Power Word,Kill'
01CDh Short Sword
01CEh Ring Of Protection
01CFh Leather Armor
01D0h-01D1h Scroll
01D2h Mage Scroll 'Time Stop'
01D3h Mage Scroll 'Energy Drain'
01D4h Mage Scroll 'Meteor Swarm'
01D5h Mage Scroll 'Power Word,Kill'
01D6h Mage Scroll 'Time Stop'
01D7h Mage Scroll 'Energy Drain'
01D8h Mage Scroll 'Meteor Swarm'
01D9h Potion Of Speed
01DAh Copper Key
01DBh Ring Of Protection +3
01DCh Ring Of Protection -1
01DDh Ring Of Protection +2
01DEh Ring Of Protection -3
01DFh Ring Of Protection +1
01E0h Ring Of Protection -2
01E1h Ring Of Protection +2
01E2h Ring Of Protection -2
01E3h Crystal Key
01E5h Long Sword
01E6h Potion Of Giant Strength
01E7h Wand Of 'Ice Storm'
01E8h Dagger
01E9h Plate Mail
01EAh Shield
01EBh Long Bow
01ECh Yellow Gem
01EDh Mace
01EEh Helm
01EFh Stone Key
01F0h Long Sword
01F1h-01F2h Dagger
01F3h Gauntlests Of Hill Giant Strength
01F4h Scale Mail
01F5h-01F6h Potion Of Healing
01F7h Leather Armor
01F8h-01FBh Dart
01FCh Mage Scroll 'Power Word,Kill'
01FDh Mage Scroll 'Time Stop'
01FEh Wand Of 'Lightning Bolt'
01FFh Bracers Of Protection
0200h Copper Key
0201h-0202 Arrows +3
0204h Helm Of Underwater Breathing
0205h-0206hPotion Of Healing
0207h Potion Of Giant Strength
0208h Helm
0209h Shield
020Ah-020Bh Rations
020Ch Ring Of Protection
020Dh Mage Scroll 'Wall Of Force'
020Eh Crimson Key
020Fh Red Gem
0210h Mage Scroll 'Water Breathing'
0212h-0214hPotion Of Healing
0215h Plate Mail
0216h Axe
0218h Robe
0219h Dagger
021Ah Chain Mail
021Bh Mace
021Ch-021Fh Rations
0220h Chain Mail
0221h Long Bow
0222h-0229hArrows +1
022Ah Wand Of 'Fireball'
023Ah Spellbook
023Bh Wand Of 'Magic Missile'
023Ch Ring Of Wizardry
0244h Holy Symbol
0245h Spellbook
0246h Ring Of Protection +3
0247h Mace +2
0249h Wand Of 'Acid Stream'
024Eh Holy Symbol
024Fh Plate Mail +2
0250h Long Sword +2
0251h Ring Of Feather Falling
0258h Splint Mail
0259h Axe +2
025Ah-025Ch Dagger +1
0262h Long Bow
0263h-0271h Arrows +2
0272h Long Sword +3
0273h Shoet Sword +1
0274h Elven Chain Mail +2
0276h Bracers Of Protection +2
0277h Mace +2
027Bh Holy Symbol
036Dh-037Ch Arrows
037Dh Helm
037Eh-0380h Rock
0381h Bow
0382h Leather Boots
0383h Ring Of Protection +3
0384h Ring Of Sustenance
0385h Holy Symbol
0386h Bracers Of Protection +3
0387h Plate Mail
0388h-038Bh Rations
038Ch-038Eh Potion Of Neutralize Potion
038Fh Scale Mail
0390h-0395h Rock
0396h-03ABh Arrows
03ACh Helm
03ADh Necklace Of Adornment
03AEh Wand Of 'Cone Of Cold'
03AFh Leather Boots
03B0h RIng Of Protection +3
03B1h Ring Of Wizardry
03B2h Spellbook
03B3h Bracers Of Protection +5
03B4h Robe +5
03B5h Dagger +1
03B6h Dagger +2
03B7h Wand Of 'Fireball'
03B8h Wand Of 'Lightning Bolt'
03B9h Dart +2
03BAh Wand Of 'Magic Missile'
03BBh Dagger +3
03BCh Wand Of 'Magic Missile'
03BDh Bow
03BEh Rations
03BFh Thieve's Tools
03C0h Helm
03C1h Thieve's Tools
03C2h Potion Of Speed
03C3h Potion Of Neutralize Poison
03C4h Short Sword +3
03C5h Leather Boots
03C6h Ring Of Protection
03C7h Ring Of Feather Falling
03C8h Long Sword +5
03C9h Bracers Of Protection +3
03CAh Plate Mail
03CBh Leather Boots
03CCh Bow
03CDh-03CFh Dagger
03D0h Bow
03D1h Sling
03D2h Cleric Scroll 'Neutralize Poison'
03D3h Holy Symbol
03D4h Ring Of Protection +3
03D5h Helm
03D6h-03D8h Rations
03D9h Short Sword +3

FX FIGHTER wszystkie ciosy

Spełniając życzenia, prośby i groźby z listów, oto przed wami WSZYSTKO co wiem o mordobiciu FX FIGHTER. Od początku do końca. Więcej nie wiem i nie będę wiedział. Miłego trzepania!

FX Gulash

Zapis D/P oznacza wciśnięte Dół i Przód czyli po skosie prawo-dół dla Joy'a. P zakręcić do D oznacza Przód – Przód Dół – Dół czyli ćwierć obrotu Joy'em. Wszystkie ciosy w oryginalnej wersji językowej...

PODSTAWY

Noga = Fire 1 – N
Ręka = Fire 2 – R
Do Przodu = Lewo lub Prawo – P
Do Tyłu = Lewo lub Prawo – T
Kucanie = Dół – D
Podskok = Góra – G
Blok = Tył + Ręka
Kopniak w Powietrzu = P/T , G + N
Bicie Leżącego = G + R
Podcięcie = D + N (naciskać N kilka razy)
Kiedy zostałeś znokautowany...
Turlanie się do Tyłu = T
Turlanie się do Przodu = P

CIOSY I COMBOSY

ASHRAF

Ręce:
Hammer Punch = D + R
Elbow Lunge = P , D + R
Energy Push = P , D , P + R
UpperCut = T , R (szybko)
Charging Punch = P + R
Charging BackBreaker = P + R , D + R
Charging Elbo = P + R , P + R
Push = P , G + R
FireBall Projectile = T , P + R
Kopnięcia:
Handstand Kick = P , T + N
Jumping Roundhouse = U, K (szybko)
Super Backflip! = T , P , P , P + R , D + N
Charging Spin Kick = P + R , G + N
Flip Kick = P , D/T + N
Handspring attack = P, T/D + N
Combos:
2-hit Combo = P , T , R
3-hit Combo = R + N + P , B (trzymać R + N)
3-hit Combo = P , T , P + R
3-hit Combo = G , N , D + R , N

CYBEN

Ręce:
Torpedo Lunge = T , P , R
Head Shock = P + R
Running Punch = P , P + R
Spinning Punch = G + R (dosyć blisko)
Rocket Lift = G + R (bardzo blisko)
Spinning Arms = D + R
Kopnięcia:
Kick1 = D + N
Kick2 = P + N
DropKick = T + N
BackKick = G + N
Combos:
2-Hit Combo = P , P + N

JAKE

Ręce:
Headlock Bash = P , P , P + R (blisko)
Sweep = T , D + R
Backhand = T , R
Overhead Bash = G + R (blisko)
Lift -n- Slam = P zakręcić do T + R (blisko)
Backhand Spring Away = G + T , G + T (szybko)
Elbow Hook Toss = G zakręcić do P zakręcić do D + R
Head Clap = P zakręcić do D + R (blisko)
HeadButt = P , P + R (z bliska)
Quick Punches = P , P + R (trochę dalej)
Quick Lunge = P zakręcić do G + R
Sholder Bash = P + R
Hammer Punch = D + R
Spinning UpperCut = T , P , R
UpperCut = T , P + R
Rabbit Punch = P , P , R , R
Kopnięcia:
SpinKick = T + N
Scissors Takedown = P zakręcić do D + N
Combos:
2-hit Combo = P zakręcić do T/D , R + N
2-hit Combo = P , P + R
2-hit Combo = R , R
2-hit Combo = P + R , T + N
2-hit Combo = P + R , T , D + N
3-hit Combo = P , T + R
4-hit Combo = P zakręcić do T/D , R
5-hit Combo = P + R , T + R , D/P + R
6-hit Combo = P + R , T + P , P + D , D + N
Nieskończone Combo = P , T + R , G + N (ile chcesz...)

KIKO

Ręce:
Two Handed Lunge = P + R
Mega Punch = T , T + R
Toss = T + R (blisko)
Throwing Star = B , F + P
Kopnięcia:
Mid Kick = P + N
Crescent Kick = T + N
DropKick = T, P + N
Spin Kick = D + N
Sweep = D/T + N
Knee = P + N (blisko)
Tripple Kick = N , N
BackHand Spring Kick = N (za przeciwnikiem)
Axe Kick = P , D + N
Jumping Sidekick = D zakręcić do D/P + N
Combos:
2-hit Combo = P, P + N
2-hit Combo = N , P + N (blisko)
2-hit Combo = P , P , R
3-hit Combo = T , T + R

MAGNON

Ręce:
Power Lift = P , P + R
HeadButt = P + R
Fists of Fury = T , P + R
Shove = G + R
Overhead Bash = D + R
Gut Punch = trzymając D , R
Flying Punch = G + P + R
Throw crouched = P , D + R (blisko)
Toss down = P , D + R (blisko)
Fire Breath = T , P + N
Kopnięcia:
Knee = P + N
Kick to Knee = trzymając D , N
Double Stomp = P , P + N
Bear Hug = T + N (blisko)
Low Kick = P/D + N
Sweep = T/D , T/D + N
Roll Kick = D zakręcić do P + R
Combos:
Roll Kick Combo = D zakręcić do P + R , P + N

SHEEBA

Ręce:
Heavy Slash = T , R (szybko)
2 Handed UpperCut = G + R
Scratch = T , P + R
Torso Hit = P + R
Throw = P , T , R (blisko)
Kopnięcia:
Leg Throw = P , P , N (blisko)
Flip Away = T + N
Na czworaka:
Crouch = D
Foot Charge = P , T + N
Face Rake = P + N
Combos:
4-hit Combo = P , T , R

SIREN

Ręce:
Throw = P + R (blisko)
Lift = G + R (blisko)
Throw 2 = R + T zakręcić do P (blisko)
Uppercut Punch = D , D/P + R
Backflip = T/G + R
Kopnięcia:
Groin Kick = P + N
Flip Kick = P , P + N
Combos:
4-hit Combo = R , R , R , N

VENAM

Ręce:
Swipe = P , R (szybko)
Throw = P , D + R
Uppercut = T , R
Acid Spit = T , P + R
Kopnięcia:
Let Throw = T , P + N (blisko)
Jumping Kick = G + N
Leg Kick = T , N
Combos:
Spinning Combo = P , T + R , R , R
2-hit Combo = P + R , N
2-hit Combo = P , P + R
2-hit Combo = P + N
3-hit Combo = P + R , T + R , P + N
6-hit Combo = P + R , T + R , N

A teraz coś rodem ze Spectrum – listing pliku, który pozwoli grać Bossem – Rygilem. Należy stworzyć plik RYGIL.BAT i uruchomić.

```
@echo off
CD FIGHT
CD BGROUNDS
REN PIC1.CMP TEMP.TMP
REN PIC9.CMP PIC1.CMP
REN TEMP.TMP PIC9.CMP
CD..
CD FIGHTERS
REN F1.* TEMP.*
REN F9.* F1.*
REN TEMP.* F9.*
REN F1B.CMP TEMP.TMP
REN F9B.CMP F1B.CMP
REN TEMP.TMP F9B.CMP
REN FI1.CMP TEMP.TMP
REN FI9.CMP FI1.CMP
REN TEMP.TMP FI9.CMP
REN FL1.DAT FL1.TMP
REN FL1B.DAT FL1B.TMP
REN FL9.DAT FL1.DAT
REN FL9B.DAT FL1B.DAT
REN FL1.TMP FL9.DAT
REN FL1B.TMP FL9B.DAT
REN FM1.DAT FM1.TMP
REN FM1B.DAT FM1B.TMP
REN FM9.DAT FM1.DAT
REN FM9B.DAT FM1B.DAT
REN FM1.TMP FM9.DAT
REN FM1B.TMP FM9B.DAT
CD..
CD FLOORS
REN FLOOR_H1.* TEMP.*
REN FLOOR_H9.* FLOOR_H1.*
REN TEMP.* FLOOR_H9.*
REN FLOOR_L1.* TEMP.*
REN FLOOR_L9.* FLOOR_L1.*
REN TEMP.* FLOOR_L9.*
REN FLOOR_M1.* TEMP.*
REN FLOOR_M9.* FLOOR_M1.*
REN TEMP.* FLOOR_M9.*
CD..
CD MOVES
REN F1.* TEMP.*
REN F9.* F1.*
REN TEMP.* F9.*
CD..
CD VIDEO
REN F1.BRP TEMP.TMP
REN F9.BRP F1.BRP
REN TEMP.TMP F9.BRP
CD..
CD SOUND
REN MAG*.* TEM*.*
REN RYG*.* MAG*.*
REN TEM*.* RYG*.*
CD\
```


SECRET SERVICE: 00-846 Warszawa

MOJE BOJE

czyli Bergera historia wojskowości

Odcinek 7

Kupą mości Panowie!

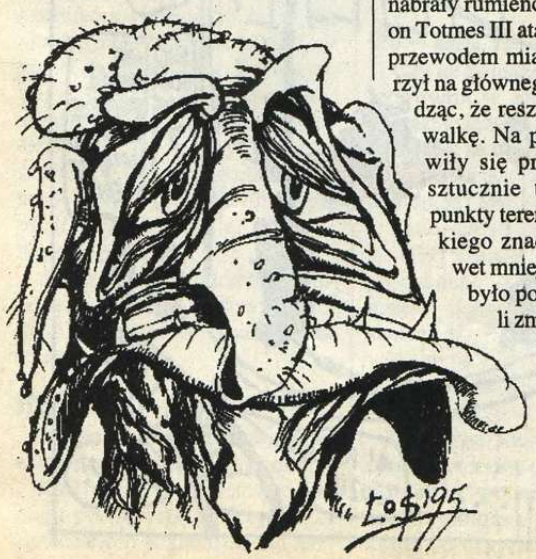
O problemie całości, zwartości oddziału, pisałem w różnym kontekście już kilkakrotnie. Pora na szersze wyjaśnienia dotyczące jednego z najważniejszych problemów pola walki – organizacji i rozprzężenia.

Spoistość jednostki można rozumieć na kilka sposobów. Nam przyjdzie się zająć dwoma aspektami – morale (po części opisane w 5. odcinku) i szykiem (a dla większych grup oddziałów – ugrupowaniem).

Dlaczego w wielu grach oddziały wykańczają się nawzajem do ostatniego punktu? Dlaczego biedni gracze muszą otaczać wroga i atakować z jak największej liczby heksów? Ponieważ oprócz nie zauważania manewru, nie uwzględnia się morale i spoistości jednostki. Autorzy gier – często matematycy – wyobrażają sobie, iż obie strony są reprezentowane przez szereg żołnierzy, którzy strzelają do siebie. Sprawą rachunku prawdopodobieństwa jest, kto komu ilu ludzi zabije. Boże, czy to rzeczywiście jest tak nudne? Kapitalną sprawą na polu walki jest przecież całość jednostki wyrażana jej spoistością organizacyjną, zmęczeniem, stanem morale. Te czynniki wydają się być decydujące do określenia sytuacji na polu bitwy.

Bez tych wskaźników niezrozumiałe jest posiadanie odwodów, rezerw, odpoczynek itp. Trzeba sobie wyraźnie powiedzieć, że oddział w ogniu walki (i nie tylko) bardzo często ulegał zmieszaniu. Przejście strumienia, lasku, stanie pod ostrzałem może spowodować zamieszanie w szeregach, załamanie linii czy kolumny, przemieszanie plutonów, nieposłuszeństwo wobec rozkazów. To ważniejsze zjawiska niż strata nawet kilkudziesięciu ludzi. Wielki i gęsty las nie raz okazał się zabójczy dla słabych moralnie oddziałów. Po każdym takim wypadku celowym było zatrzymanie oddziału po to by uporządkować szyki i dać ludziom odpocząć. Kto nie wlicza w swoje kalkulacje takich sytuacji, zawsze pozostanie mistrzem w grach komputerowych zwanych strategicznymi, ale na prawdziwym polu walki dostanie łupnia, że aż miło.

Zmieszanie szyku i osłabienie oddziału są bardzo groźne, bowiem lada zdarzenie, które w normalnych warunkach nie ma znaczenia, w tej sytuacji nabiera olbrzymich rozmiarów. Oddział osłabiony i zmieszany po przejściu lada żywopłotu, ostrzelany może poddać się panice i rozpaść na grupy wiejących facetów, nieprzytomnych ze strachu. Z taką bandą nic się już nie da zrobić.



Przykładem wpływu morale i spoistości ugrupowania na walkę niech będzie obrona 2 i 9 Armii francuskich urzutowanych naprzeciw Ardenów. Nacierające wojska niemieckie przeprowadziły szereg bombardowań, które skutecznie złamały morale dywizji broniących Mozy. Zdobycie przyczółków, naloty Stukasów, rajdy czołgów zmusiły zmęczonych i osłabionych obrońców do wycofania. Odwrót rozprzężonych jednostek zmienił się w klęskę. Zauważmy tu, że same straty liczebne nie były znaczne. Czyżby rzeczywiście całość i morale oddziału były decydujące. Dlaczego?

Do sprawnego wydawania rozkazów i ich szybkiego wykonywania niezbędne jest, by wiadomości przepływały szybko i były natychmiast, z całym profesjonalizmem wykonywane. Jak ma się to odbywać, gdy żołnierze lecą z nóg, w brzuchach mają pusto, nie wiadomo co się dzieje z pododdziałami, a zwykli żołnierze dopiero po minucie reagują na ryk i razy sierżantów?

Gdy stało się jasne dla wielu dowódców to, co przed chwilą sobie powiedzieliśmy – bitwy i kampanie nabrały rumieńców. Bodajże faraon Totmes III atakując koalicję pod przewodem miasta Meggido uderzył na głównego koalicjanta wiedząc, że reszta straci ochotę na walkę. Na polach bitew pojawiły się przeszkody, często sztucznie tworzone, pewne punkty terenowe nabrały wielkiego znaczenia. Mając nawet mniejsze siły można już było pokonać wroga jeżeli zmieszał się on i zmęczył przed frontem naszej jednostki. Po prostu jego siła ulegała zmniejszeniu. Liczba bezwzględna wyrażająca liczebność czy ilość uzbrojenia nie jest żadnym wyznacznikiem. Liczba ta nie zmienia się, ale siła oddziału tak.

Natomiast w grach wartość jednostki najczęściej jest wyrażana liczbą ludzi w szeregu, co najwyżej modyfikowana ewentualnymi umocnieniami, okopami itp. Musimy zatem grając zawsze pamiętać o zwartości oddziału. Pod tym określeniem rozumieć należy to wszystko, co do tej pory poruszyliśmy: morale, zmęczenie, rozprzężenie, uszykowanie lub jego brak. Dzięki tej kategorii jasne staje się nie tylko posiadanie rezerw, ale i rola oficerów i podoficerów. To nie tylko gadziny obżerające się kosztem pustych porcji (środki przydzielane na nieistniejących żołnierzy) czy wyżywający się na biednych chłopskich synach siłą zaciągniętych do szeregu. Okazuje się, że kadra ma wpływ decydujący na sposób i energię działania oddziału, szybkość jego odrabiania się (gwara graczy planszowych – chodzi o przywrócenie porządku). W sytuacji zaskoczenia nie ma specjalnego znaczenia jak mocno żołnierze są przerażeni, a jedynie czy dowódca schował się w taborach, czy z szablą w dłoni nagania swe dzieci (jak pięknie określali rosyjscy oficerowie swych żołnierzy) do szeregu, wydając przy tym w miarę rozsądne rozkazy. Siłą armii niemieckiej byli nie tyle żołnierze (nic im nie umniejszając) ile właśnie kadra oficerska i podoficerska. Są liczne przykłady wspaniałych zachowań, gdy kompania niemieckiej piechoty wpadała w zasadzkę czerwonoarmiejców i dzięki wspaniałej postawie dowódcy natychmiast odzyskiwała swobodę działania odpierając bez problemu czerwonych, a często kontratakując.

Wydaje się, że to co napisano powyżej jest oczywiste. Jednak walka z szeregami zakochanych w sprzęcie technokratów jest ciężkim zadaniem. Nigdy nie zrozumieją, że ma znaczenie czy w oddziale służą staruszkowie, czy młodzi, sprawni i wyszkoleni wszechstronnie żołnierze.

Paweł Piotrowicz Berger

ŚWIAT MULTIMEDIÓW

Karty dźwiękowe i VIDEO

SOUND BLASTER

Czytniki CD-ROM

IDE/ATAPI

Głośniki aktywne

KOMPUTERY MULTIMEDIALNE

– do pracy, nauki i wspaniałej rozrywki

UWAGA!!!

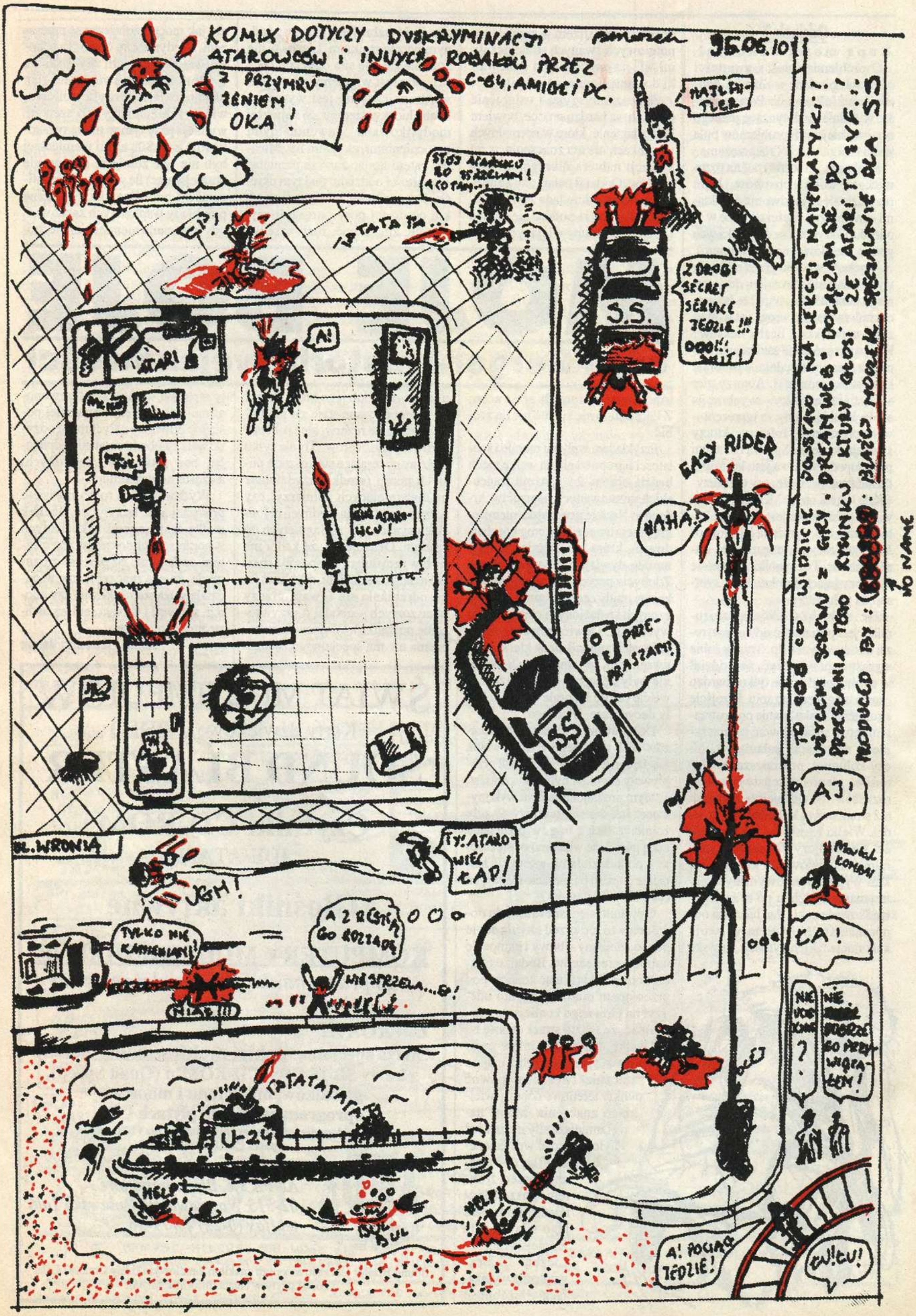
Oferta specjalna: pakiet multimedialny złożony z karty SB 16 CPS, CD-ROM'u (Quad Speed), głośników, mikrofonu i mnóstwa oprogramowania na płytach CD:

encyklopedie, gry, programy edukacyjne i biurowe (patrz CHIP 7/95)

ANPA

ANPA s.c. Biuro handlowe
02-515 Warszawa, ul. Puławska 1a/6
tel./fax (0-22) 49-79-36

Sound Blaster jest zastrzeżonym znakiem handlowym firmy Creative Labs i został użyty w celach informacyjnych.

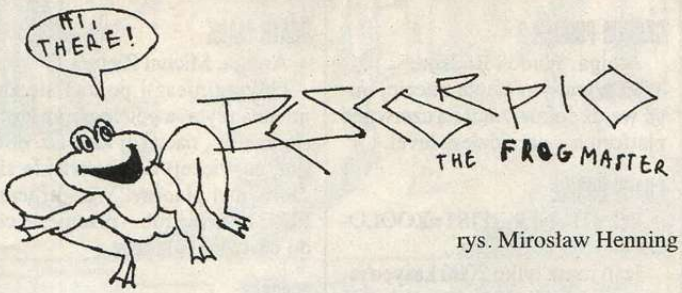

KOMIX DOTYCZY DYSKRYMINACJI ATAROWCÓW i INNYCH ROBALÓW PRZEZ C-64, AMIGĘ i PC.
Z PRZYMRUŻENIEM OKA!
95.06.10
HATLFI-TLER
STÓJ ATAROWCU BO STRZELAM! A CO TAM...
TATATA TA...
Z DROGI SECRET SERVICE JEDZIE!!! OOO!!! SZYT!
ATARI
A!
GIŃ ATAROWCU!
EASY RIDER
HAHA!
O! PRZEPRASZAM!
AJ!
ŁA!
UL. WRONIA
TY! ATAROWIEC ŁAP!
UGH!
TYLKO NIE KAMIENIAMI!
A Z RĘSTĄ CO ROZTADĘ
NIE STRZELA...Ć!
U-24
TATATATATA
HELP
HELP
BUL BUL
4! POCIĄG JEDZIE!
CU! CU!
NIE WIDZIAŁEM?
NIE. DOBRZE CO PRZY WIOSŁACH!
TO ŁOD CO WIDZICIE POWSTAŁO NA LEKCJI MATEMATYKI!
UŻYTYCH SCENY Z GRY "DREAMWEB". DOŁĄCZAM SIĘ DO
PRZESŁANIA TEGO RYSUNKU KTÓRY GŁOSI ŻE ATARI TO SYF..!
PRODUCED BY: [redacted] : BŁAŻEJ MODLIK SPECJALNIE DLA SS
NO NAME

Dziś kilka BIG TIPS. A przy okazji, jeśli przysyłacie tipsy w postaci elektronicznej (na dyskietkach lub e-mailem) to piszcie pod edytorem Nortona lub zapisujcie jako MS-DOS TEXT bez żadnych ozdobników. Polskie znaki nalepiej w standardzie Mazovii. Znacznie upraszcza to ich opracowywanie.

Witia Krugłoj

PS. Rubryka TNT jest podobno lepsza niż godzina gry w Mortal Kombat, choć niektórzy twierdzą, że nie gorsza nawet niż dwie godziny.

TIPS & TRICKS



rys. Mirosław Henning

7TH GUEST

PC, KHAN

Plan labiryntu można zauważyć przyglądając się dokładniej dywanowi w jednym z pokoi na pierwszym piętrze.

AFTER THE WAR

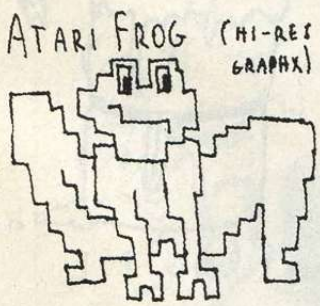
PC, Matiz

Niezniszczalność dla levelu 1 – ALT+R+B, dla levelu 2 – ALT+L+M. Kod do levelu 2 to 101069.

ALIEN BREED

PC, Matiz

Cheat kody: LEAVING MR CHRISTMAS, CUT A DISK, KEY TO THE CITY, MR YALE DR WHAT, JUST CALL ME MOGGY, WHY NOT CALL ME MOGGY AS WELL, JESUS THIS JIM BEAMS IS GOOD STUFF, AHH BUT WILL SHE SWALLOW IT, STEVIE WONDER, KNACKERED JOYSTICK, HARD BASTARDS, ALIENS LIKE MICHAEL BOLTON, FUCK OFF, JANUARY SALE NOW ON, ALIENS ARE BENDERS, ST EMULATOR, KATRINA HAS FARTED AND ITS A BEAUTY, PC EMULATOR, I WANT FISH, I JUST LOVE TEAM 17 SOFTWARE, SALMAN RUSHDIE PLAYS



ALIEN BREED, THE IRAQUIS MADE THE WEAPONS, ELVIS MODE, ST USERS, STUART HODGKINSON, BBC, MARTYN BROWN, SPIDER.

BATTY

C-64, Anna Skrzycka

Gdy pokaże się napis PRESS FIRE naciśnij RUN/STOP/RESTORE i wpisz: POKE 60684,189

BEATLE JUICE

PC, Wojciech Nawara

Kody do leveli: EERIE, TRICKY, WERIDO.

BIG NOSE

Amiga, Wudo i Radzik

W pierwszym levelu w pierwszym dołku znajduje się kość. Weź ją, a znajdziesz się w drugim levelu.

BILLS TOMATO GAME

Amiga, Napoleon

Kody do leveli (co trzeci): MEPEL, CLO OPAN, BEGGEN, NOIBBAT, CLIENNUNG, MEF FAN, BOO MAN, FLESSAR, SAVOG, SIPVG, VOA SSOG, PLOIDDOG, BYMEL, SLYPPIT, DRUTTEL, MOISSAT, SCAINVN, TEETTAL...

BLOODNET

PC, Marecki TM

Kilka porad od weterana:

1) Recepty na rozmaite rzeczy. Pamiętajcie, że narkotyki mają skutki uboczne.: Red Lifter = Corticosteroid + Milacemine 27 – daje poczucie wielkiej siły. Hero Maker = Nootroamphetamine + Corticocyclidine + Milacemine 27 – poczucie niezwyciężoności, często brawura. Flexi Cast = Pilocarpine Molder + Vitacompound G – ochrania część ciała w trakcie gojenia, co znacznie je przyspiesza. Breather = Primaphetamin + Milacemine 27 – zwiększa czułość zmysłów. One Track = Pilocarpine Molder + Milacemine 27 – daje "tunelowe" widzenie i zwiększa aktywność mózgu. House Call = House Call Gel + Vitacompound G + Milacemine 27 - przyspiesza zdrowienie. Brak jakichkolwiek skutków ubocznych. Inertial Dispersion Suit=Inertia Sensors + Circuitry Lining + Dermal Filament + Power Cell - zatrzymuje pociski konwencjonalne. Electrolytic Suit=Generator Stabilizer + Circuitry Lining + Dermal Filament + Power Cell – chroni przed bronią elektryczną (EMP). Refraction Shield=Refraction Unit + Circuitry Lining + Dermal Filament + Power Cell – pochłania wystrzały laserowe. Arno Suit=Muscle Effector + Circuitry Lining + Dermal Filament + Power Cell – zwiększa siłę pięści,wymaga Power Cell,grozi obrażeniami. Inert/Rad Suit=Radiation Screen + Inertia Sensors + Energy Interface + Circuitry Lining + Dermal Filament + Power Cell – połączenie Inert. Disp. Suit i Refr. Shield. Bardzo dobry, ma jedną wadę - trudno dostępny (jeden można złożyć samemu, drugi ma Sir Anias, może są inne). Wrath Ray=Bioprocessor + Electrode + Kevlar Helmet + Circuitry Lining + W.R. Plans – przetwarza wściekłość na laser. Korzysta ze wsp. WILL. Biosiphon=Bionavigator + Energy Interface + House Call Gel + Kevlar Helmet + Circuitry Lining – wysysa siły witalne. Korzysta ze wsp. ENDURANCE. Neural Cannon=Generator Stabilizer + Bioprocessor + Kevlar Helmet + Circuitry Lining – wzmacnia prądy mózgowe. Korzysta ze wsp. AGILITY. Flame Thrower=Tub + Nozzle + Hose – miotacz ognia. Działa na Jellied Gas. EMP Focalizer=Pulse Emitter + Electrode + Lockpick Casing – najnowsza generacja broni antyelektronicznej. Działa na Power Cell. Sinusoidal Pulse Gun=Laser Rifle + Pulse Emitter + Bionavigator + S.P.G. Plans – broń tylko przeciw cyborgom.

2) Jeśli masz w drużynie Nimroda 7, to pewne osoby nie będą chciały z tobą rozmawiać. Nie ma na to innego sposobu, niż pozbycie się cyborga.

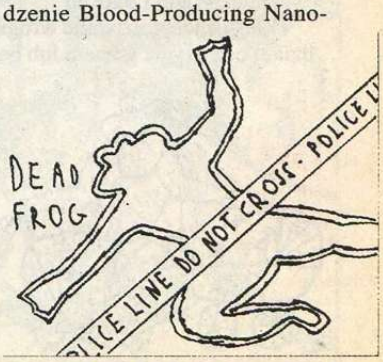
3) Nawet przyłączenie Shocka Marauda do drużyny nie zabezpiecza przed atakami ze strony jego goryli, gdyż po pewnym czasie facet się odłącza. Jeśli chcesz pozbyć się natrętów, musisz zawczasu usunąć wirusa z bazy danych, którą zanosisz Maraudowi, przy pomocy Innoculatora. Ma go Penn Martinez z Houston Matrix Rovers.

4) Zagryź Markusa Pistona z Hard Metals. Wprawdzie lider Autonomy Dogs zamiast 40000$ da nam 20000$, a potem zaatakuje, lecz zawsze można zwiać.

5) W Trinity Church Cemetery pogadaj z Christianem Proelem. Dostaniesz Stake. Tamże znajdziesz jeden pojemnik Jellied Gas.

6) W Central Park nie dawaj Dodgerowi Red Lifter'a, a potem zgódź się na współpracę. Sheehy G, Cyborg Head i jeden z najlepszych speców od jury-rig są twoje – za darmo!

7) W Plaza Hotel wejdź do wewnętrznego kręgu i pogadaj z Bertrandem Focault. Potem, przy okazji innych spraw, zabierz z Nanotech Lab w TransTechnicals urządzenie Blood-Producing Nano-



tech. Wróć do Plaza Hotel, uzbrój się w przynajmniej jeden Stake lub Blessed Soul Blade i wejdź w lewe drzwi. Odpowiedz twierdząco na pytanie Focaulta, zabij go i pogadaj z leżącym na kanapie doktorkiem. Efekt taki, jak po

wypiciu krwi. Nanotech możesz potem sprzedać.

8) Zbierz: Cyborg Head, Cyborg Torso, Spark Board, Sheehy G, Haas-Peters. Dopiero wtedy złóż Elvis Cyborg. Taka konstrukcja może dać Elvisowi nawet 460 punktów energii!

9) W pewnych miejscach po wyjściu z cyberprzestrzeni otrzymujemy komunikat o wirusie w naszym decku. Nie znam sposobu na pozbycie się go, więc lepiej stosować profilaktykę. Niebezpieczne miejsca to: Houston Matrix Rovers, prawa część Cafe Voltaire, Notional Labs w TT, Lazlo Greene.

10) Po pokonaniu Van Helsinga w TransTechu i rozmowie z dr. Harkerem, w cyberprzestrzeni spotkasz Harleya Shakespeare'a. Daci on Fake Incubus. Jeśli złożysz go do kupy i dostarczysz gangowi Kenijczyków, otrzymasz 50000 dolców. Przez odpowiednią opcję w inwentarzu złóż atrapę, udaj się do Winter Garden Theater i pogadaj z Jonatanem Notobu. Udaj się gdzie indziej, wróć po pewnym czasie i znowu zahacz Notobu. Dostaniesz forsę. A teraz szybko kończ grę (to już niedaleko!), zanim Kenijczycy się skapują.

BLUE MOON

C-64, Anna Skrzycka

POKE 7316, x – gdzie x = ilość życia.

BOULDER DASH

C-64, Anna Skrzycka

Jeśli chcesz by kamienie cię nie zabijały, wpisz: POKE 978,80

CANNON FODDER

Amiga, Wudo i Radzik

1) Jeśli chcesz rozwalić wrogie działo bez użycia granatu lub bazooki weź jednego żołnierza (tylko jednego) i ustaw się w odległości 3-5 cm od niego. Działo wybuchnie, a żołnierz przeżyje. 2) Wrogie pojazdy i działa mają na czubku migające światełka. 3) Na planszy, gdzie masz wlecieć helikopterem na śnieżne schody, na najwyższym stopniu stoją dwa bałwany. Za jednym z nich jest ukryta kamizelka kuloodporna. 4) Nie jedź do helikoptera jeepem tylko idź na piechotę – mniejsza szansa, że dostaniesz pociskiem z działa.

CANNON FODDER 2

Amiga, Wudo i Radzik

W czwartym etapie trzeciej misji wejdź żołnierzami na czerwoną platformę – przejdziesz level.

CHAOS ENGINE

PC, THUNDERFIST=ZOOLOOK

Jeśli masz tylko 2000 kasy, a jesteś w sklepie i chciałbyś kupić więcej żyć niż tylko cztery (jedno życie = 500), to wejdź na symbol żyć i trzaskaj w spację najszybciej jak możesz. Nim twój szmal zleci do zera zdążysz kupić nawet osiem

żyć! To samo można robić kupując amunicję i inne bajery.

CIVILIZATION

PC, Paweł i Tomek

Jeżeli SETTLERS'em zirygowałeś tereny wokół swego miasta, naciśnij T, a wszystkie zirygowane tereny oraz miasto zostaną ukryte.

COMANCHE

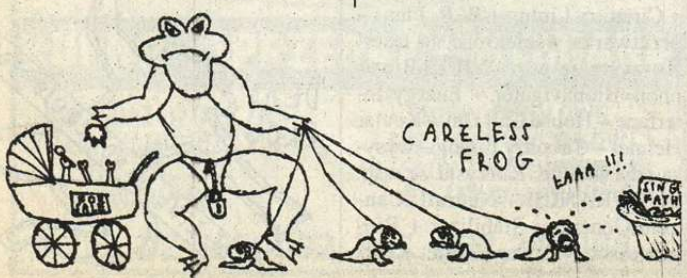
PC, LucasWORKS

Wejdź do menu (ESC) i trzymając BACKSPACE wklep: KYLE. Cheat Menu rulez!

CRAZY FOOTBALL SPORTS

Amiga, Konstanty „Killer" Kalicki

Pioruny, pięści itd. uruchamia klawisz F2.



CYTADELA

Amiga, Florian „Florek" Malak

Broń (pistolet) jest za drugimi drzwiami na lewo.

D-GENERATION

PC, Voyteck

Przy komputerze na 84 pietrze w 82 pokoju hasło brzmi: FAMINE. Na końcu (po rozmowie z Derridą) jak najszybciej przejdź kolejne plansze, zaciągnij potwora do pokoju z laserem (podobny do anteny satelitarnej) i tam go zabij (naciśnij przycisk).

DEATH MASK

Amiga, Michał Ziętara

Gdy zginiesz i pojawi się kamienna płyta, a potem obraz zrobi się czarny, naciskaj klawisz ESC (jak najwięcej) do pojawienia się czerwonej planszy. Wciśnij teraz FIRE i nic nie rób – przeniesie cię do następnej planszy.

DESCENT

PC, Michał Smajdor

GABBAGABBAHEY – włączenie Cheat Mode, MITZI – wszystkie klucze, RACERX – nieśmiertelność, TWILIGHT – osłony, GUILE – płaszcz, FARMERJOE – wybór poziomu.

DOG FIGHT

Amiga, Piotr „Predator" Niemczak

Gdy wylądujesz (nawet w szczerym polu) uzupełniasz automatycznie paliwo i amunicję.

DRIP

C-64, Łukasz Koszuta

Kody do poziomów: 01-05) LS3AXW, 02-00) 12AQ1W, 02-05) 1AI4RU, 03-00) AGAKIX, 03-05) AOI23A, 04-00) EFR213, 04-05) GDE23A, 05-00) FFR234

DUNE I DUNE CD

PC, KHAN

Koniec bitwy można przyspieszyć udając się na czerwiu do miejsca, gdzie się ona toczy. Ukaże się wtedy opcja umożliwiająca zmasowany atak, kończący bitwę w kilka sekund (co wcale nie przesądza o jej wyniku).

Wojciech Nawara

Jeśli Fremeni odmówią pracy zmień ich specjalizację na „army", a potem ponownie na „spice".

DUNE 2

PC, Marek Golasz

Gdy atakujesz wieżyczkę, ustaw się w prostej linii (pionowo lub poziomo). Następnie odjedź jedno pole w bok. Jeśli teraz zaatakujesz, wieżyczka cię nie zauważy i nie odpowie na ogień.

Jacek Stuermer

Podczas pracy Harvestera najedź na niego myszką i klikaj tak szybko jak się da. Żniwiarka zacznie zbierać o wiele więcej.

Amiga, PC, Lukas & Wojciech

Aby przejąć w swoje ręce budynek wroga, należy ostrzeliwać go dotąd, aż będzie miał mały (cienki) czerwony pasek w DAMAGE. Wtedy należy wstrzymać atak i wejść do budynku jednostką pieszą!

ELVIRA 2

Amiga, Wudo i Radzik

Aby szybko pokonać Śmierć w kaplicy, w czasie walki użyj raz UNHOLY BARRIER i pięć razy HOLLY BLAST. Dobij FIREBALL'ami.

ENDURO RACER

Spectrum, Jacek Stuermer

Podczas jazdy motocyklem naciśnij CAPS SHIFT + Q. Twój jednoślad będzie bezawaryjnie przejeżdżał przez przeszkody.

FORMULA ONE GRAND PRIX

Amiga, Florian „Florek" Malak

Klawiszologia: HELP – kamera do tyłu, DEL – kamera z przodu, Strzałką w górę i dół przerzucasz kamery na przeciwników, strzałka w lewo – kamerta TV, strzałka w prawo – powrót do kokpitu.

FRANKO

Amiga, Krzysztof Matusiak

Stań na ostatnim zabitym facecie i joy w dół + FIRE – możesz usłyszeć trzask kości.

HARPOON

Amiga, Wudo i Radzik

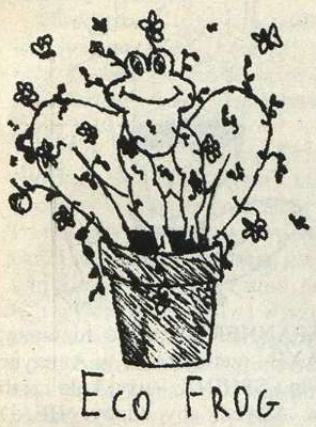
Gdy wystrzelisz NATO'wską torpedę Mk48 do celu bliższego

niż połowa jej zasięgu, torpeda rozwinie prędkość 60 węzłów, a nie 40.

HEIMDALL

PC, Matiz

Aby zdobyć kilka sztuk tego samego przedmiotu, zrób następujące czynności: weź przedmiot, opuść wyspę, zrób save, odczytaj zapisaną grę, wróć na wyspę i weź kolejny egzemplarz danego przedmiotu.



HERETIC

PC, Michał Smajdor

QUICKEN – nieśmirtelność, RAMBO – wszystkie bronie, SKEL – wszystkie klucze, RAVMAP – pełna mapa, KITTY – przechodzenie przez ściany, ENGAGExy – zmiana poziomu (x – poziom y – epizod), PONCE – 100% zdrowia, SHAZAM – zwiększenie mocy broni, MASSACRE – zabija wszystkich przeciwników, COCKADOODLEDOO – zamiana w kurę.

HIRED GUNS

Amiga, Wudo i Radzik

Na ekranie tytułowym wpisz: AMIGA – max. energii lub APPLE GATE – otwarte wszystkie drzwi.

JAGUAR XJ220

Amiga, Wudo i Radzik

Poszukaj w radiu, a znajdziesz muzykę z serialu Drużyna A.

JIM POWER

PC, THUNDERFIST=ZOOLOOK

Kody do leveli: FORGOTTEN PATH – nie ma; FLYING SHELLFISH – GGFIIUM0; GUARDIAN'S CASTLE – EFAMAUNU; NEVERENDING CAVERN – GDGIEU5O; DOOM'S DESTROYER – QQMOJXI2; MUTANT'S FOREST – TSMOJXOF; SCARLET SKULL – QRMOZZFL; DRAGON'S TOWER – TTMOZFMU; DARK CORRIDOR – JQMOJKFR; METAL ROADSTER – JSMOZQUB; THE FINAL WAY – KRMOZQ12; THE GUARDIAN – MTMOZ3PF.

JUNGLE STRIKE

Amiga, Konstanty „Killer" Kalicki

Aby kody z SS'23 działały, wpisz kod XTGJRTNSGFB (czwarta misja) i jako pilota wybierz dziewczynę. Teraz wpisz dowolny kod z SS'23.

LION KING

PC, Muminek

Na planszy tytułowej wpisz DWARF, sprawi to że podczas gry będą działać klawisze: H – dodanie energii, L – przeskakiwanie leveli.

LITIL DIVIL

PC, Matiz

Odpal grę z następującymi parametrami (można je ze sobą łączyć): KmCiNpOcKeT – klawisz F1 przeskakuje levele, Nicole – SHIFT+P przechodzi dane pomieszczenie, MEANING – SHIFT+T daje dodatkową energię, Donkey – T daje dodatkowe skarby, Grumpy – K daje dodatkowe klucze.

LITTLE PUFF

C-64, Łukasz Koszuta

BUTELKA – możesz ziać ogniem. Żeby zniszczyć pień trzeba zionąć ogniem dwa razy. BOX – będzie potrzebne do wzięcia koła do pływania. Żeby przepłynąć przez wodę trzeba mieć LIFE BELT i FOOTPUMP. HAMMER – użyty na BOX da ci KEY. KEY – otworzy drzwi. TINHAT – chroni głowę przed kokosem (COCONUT).

LIVINGSTONE

Amstrad, Marek Lis

Jeśli wpadłeś do komnaty bez wyjścia, strzel w przełącznik znajdujący się na suficie. Otworzy się wtedy tajne przejście.

CYBER magz

SUPER REMANENT 2 TURBO

A jesienią, tylko z nami, oczywiście, spadają ceny i liście

THE 7TH. GUEST	40
ATARI 2600 ACTION PACK	62
CASTLE MASTER i 3D KIT CONSTRUCTION	23
CREATURE SHOCK	56
CYBERACE	30
DEATH GATE	40
DESERT STRIKE	45
DREAM WEB	40
FLIGHT SIMULATOR v5.1 .pc3,5	95
GREAT NAVAL BATTLES 3	104
ISHAR 2	30
K-240 amiga	35
KING'S QUEST 4 amiga	35
L-ZONE	97
METAL MARINES pc3,5.	85
NASCAR RACING	57
PINBALL MANIA pc3,5	60
POLICE QUEST 4 pc3,5	38
RAVENLOFT 2-STONE PROPHET-	100
SAM&MAX-HIT THE ROAD-	45
SLIPSTREAM 5000	90
STALINGRAD-V FOR V6-	110
STAR TREK-NEXT GENERATION-	107
SPACE QUEST COLLECTORS 1-5	110
SUPERKARTS	105
TURRICAN 3 amiga	30
THEIR FINEST HOUR	81
VORTEX-QUANTUM GATE 2-	126

Ceny zawierają podatek VAT
Gdy kupujesz dwie gry, my opłacamy przesyłkę (3zł)

02-776 Warszawa
ul. Hawajska 16/7
tel./fax (0-2) 643-15-28

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat

Skrytka Pocztowa 25
00-956 Warszawa 10
tel. (0-22) 25-81-71

wysyłka to nasza specjalność

Kupując u nas zyskujesz potrójnie:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu
- Program otrzymujesz najpóźniej w **5 dni** od złożenia zamówienia.
- Kupujesz najtaniej!

Porównaj nasze ceny z konkurencją, oto fragment naszej oferty:

Crusader – No Remorse	174,-
Mortal Kombat 3	188,-
Need for Speed	127,-
Phantasmagoria (7xCD)	179,-

Zadzwoń lub napisz i zamów naszą pełną ofertę. To nic nie kosztuje!

- programy w wersji PC CD-ROM
- koszt przesyłki wliczony w cenę programu
- cena zawiera podatek VAT
- płatność przy odbiorze przesyłki

Prowadzimy wyłącznie sprzedaż detaliczną, wysyłkową.

ul. Wronia 35/37, tel. (0-2) 620-1261 w. 550, fax (0-2) 620-9309

KIRBYS DREAM LAND

Game Boy, Niki

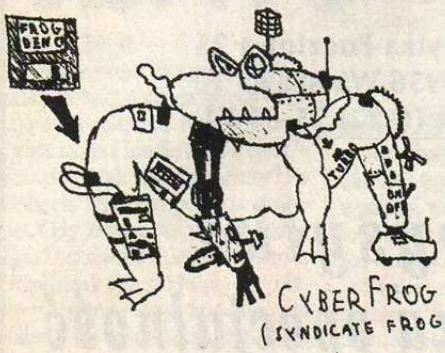
Na ekranie tytułowym przytrzymaj: Dół, B, SELECT – dodatkowe menu. Góra, A, SELECT – Extra Game.

LITTLE BIG ADVENTURE

PC, Marecki TM

Garść porad:

1) Jak zdobyć lewą kartę ID i szablę? Potrzebne są do tego: czwarty stopień magii (woda z jeziora), czerwona i niebieska karta do drzwi, katamaran (na 1. półkuli), ślizgacz (na 2. półkuli), benzyna, plecak odrzutowy. Skocz na Pustynię Białych Liści, wymień flet na gitarę. Wróć do ślizgacza i płyń na wyspę Tippet. Weź klucz od wędkarza, otwórz środkowe przejście, skasuj przynajmniej jednego bandytę (drugi ucieknie). W klubie daj gitarę liderowi kapeli, pogadaj z barmanem, przez kanały przedostań się do dinozaura i poleć na Wyspę Fortecy. Pogadaj z jasnym królikiem. Aby móc przedostać się dalej, potrzebne ci plany Centrum Teleportacji. Wróć na Tippet, pogadaj z informatorem. Zostaniesz skierowany do słonia stojącego koło portu, który za 50 Kashes da lokalizacje planów – fort na Wyspie Pryncypała. Na dinozaurze udaj sie w Himalaje, a potem do ww. miejsca. Przebij się przez straż, otwórz drzwi kartą, załatw Klony, otwórz następne drzwi, skasuj królika i białego słonia, wejdź do środka. Pierwszy facet prawie zawsze zdąży wcisnąć alarm, ale zazwyczaj nie ściąga to Klona. Potem załatw „doktorka" koło teleportu, zabierz klucz i otwórz nim drzwi za robotem. W twoim kierunku ruszy FunFrock. Nie panikuj! Uderz go raz kulką, wówczas zawróci i zwieje teleportem likwidując słonia. Droga wolna, pójdz więc do celi na dole sali i weź od więźnia klucz. Otwórz sejf, a staniesz się posiadaczem szabli i informacji, że architekt centrum mieszka tuż obok nas na Wyspie Cytadeli. Udaj się tam niezwłocznie wychodząc z fortu przez okno w celi za „doktorkiem". Po drodze możesz iść do alei Peg Leg, aby za pomocą plecaka dostać się na małą wyspę i zebrać pudełko na koniczynki. Z naszego domu zostały ruiny. Pogadaj z jasnym królikiem, idź na nim do domku, zabierz kartę ze stołu. Potem przez Himalaje na wyspę Brundle. Ewentualnie możesz zajrzeć do tawerny, aby uciszyć oddział próbujący zamknąć lokal, co zaowocuje możliwością zwiedzenia piwnicy (pudełko na koniczynki i dużo dobrych rzeczy).



2) Szablą walczy się w zależności od trybu zachowania. Metoda doskoku w trybie ATHLETIC razi najmocniej, jednak zawodzi przy walce z lepszymi Klonami. Optymalnie walczy się jako AGRESSIVE.

3) W dalszej części gry Supergros (białe słonie) zamiast wyrzutni bomb mają działka na kierowane pociski, więc lepiej z nimi nie zadzierać, chyba że atakujemy z ukrycia lub stoimy blisko i nie dajemy im szansy na strzał.

4) W miarę możliwości należy unikać robotów Spheros. Są one uzbrojone w groźne zielone kule lub pociski kierowane – same trudne do trafienia, mogą wyrządzić wiele szkód. Najlepiej takiego przewrócić i walić póki leży. Dotyczy to wszyskich robotów.

5) Dobra taktyka na Centrum Teleportacji: puść Meca-Pingwina na robota i zanim tamten się unicestwi zlikwiduj Quetcha i przyciski teleportów. Potem zajmij się doktorkiem i komputerem. Wyskocz przez dziurę w ścianie koło popiersia FunFrocka.

6) Pod tymi popiersiami, które nie mają podstawy z napisem, ukryte są komnaty. Można je otworzyć za pomocą rogu. Szczególnie interesujące są podziemia na Wyspie Cytadeli – stojący tam posąg przez całą grę daje nam serca.

7) Gdy masz już plecak odrzutowy, możesz na Pustyni Białych Liści przelecieć na brzeg, zbierając po drodze koniczynkę z małej wysepki. Uważaj tylko, aby wychodzący z toalety żołdak nie zepchnął cię do wody.

8) Elf z Himalajów za okazaniem niebieskiej karty daje ci trzy koniczynki.

9) Napadając na kasjera w bibliotece możesz zdobyć 25 Kashes – do pokonania tylko jeden zwykły żołnierz.

10) Łatwo można uniknąć belki pod pustynią (druga sekcja). Zbiegnij po schodach i stojąc na ukos skocz na podest umieszczony najbardziej na południe. Ponieważ w innych miejscach jest tam płot, belka ominie cię. Idź dalej na wschód i przełącz gałkę. Od tej pory belka będzie wpadać do dziury w podłodze. Uważaj tylko na ogniste kule.

MAGIC CANDLE 2

Amiga, Norbert Pietrich

Kilka magicznych haseł potrzebnych aby wejść do miejsc: MARATUL – RUANDIR; NAMAZ – VUMAKLECH; CATACOMBS – YOMMANIS; RUZ – JIMMELKIN; DEMOSPINE – WAHARNIAL; ? – ZARADENAK.

MAX WARRIOR

Nintendo, David Master

Kody: 2) 5963, 3) 8920, 4) 0948.

MOONSTONE

PC, Dezerter

Smoka najlepiej zabić tak: 1. Idź w prawy górny róg, 2. Czekaj aż smok wyprostuje szyję, 3. Teraz biegnij w lewy dolny róg, 4. Idź cały czas do góry – smok podniesie prawą nogę i wtedy wejdź pod niego, 5. Teraz tylko ENTER + góra lub ENTER + lewo-góra aż do skutku. Uzdrawianie: 1. Flaszki z napojem uzdrawiajacym: jedna butelka podnosi wytrzymałość do maximum, ale gdy wytrzymałość jest już na max. wtedy dostajesz jedno życie. 2. Druidzi - dajemy im magiczne przedmioty. Jeden przedmiot to tak jak jedna flaszka z napojem uzdrawiajacym. 3. U HEALER'a danie mu 10 monet to tak jak jedna butelka. 4. W wiosce (w miejscu rozpoczęcia gry) jest dodawana wytrzymałość, ale tylko do maxa, nie można tam uzyskać życia. 5. W wieży (czasem). 6. Wytrzymałość czasami sama sie odnawia.

NIGEL MANSELL

PC, X-Soft

Po wybraniu trasy, spójrz na pogodę i wilgotność (WEATHER REPORT). Jeżeli nie bedzie ci odpowiadać, wejdź do menu TUNE CAR i wyjdź z niego. Powtarzaj aż do skutku.

PREHISTORIK

PC, Wojciech Nawara

W drugiej planszy nie zbieraj zapalniczki, tylko dojdź do końca planszy i daj joya w dół – extra poziom.

PREMIER MANAGER

Amiga, Wudo i Radzik

Zadzwoń pod 781560 – wszystko na max. i 20 mln. funtów.

RACE AGAINST TIME

Spectrum, Hamster

Przedmioty i ich zastosowanie: STOOL – użyj w Azji na podeście;

SPANNER – zakręć fontannę; AXE – zetnij krzak w Ameryce Płn.; SPHINX – użyj koło rzeźb w Afryce, aby zdobyć HEAD DRESS – po wejściu do piramidy musisz dojść do końca w prawo i podskoczyć.

REBEL ASSAULT

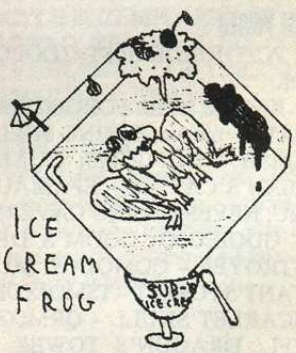
PC, KHAN

Po kalibracji joysticka, gdy pojawia się logo LUCAS ARTS, należy wcisnąć kolejno: GÓRA, FIRE, DÓŁ, FIRE, LEWO, FIRE, PRAWO, FIRE. Po chwili powinien rozlec się dźwięk dzwonka i chórek śpiewający Lucas Arts. Od tej chwili aktywne są klawisze: od 1 do 9 i od A do F – wybór dowolnego z piętnastu etapów gry. W czasie gry: szary plus – zerowanie poziomu zniszczeń, szary minus – zwiększanie poziomu zniszczeń (dla ambitnych), Z – koniec gry i przejście do głównego menu.

RELENTLESS TWINSENS ADVENTURE

PC, Avatar

Warto skorzystać z opcji kopiowania zapisanych stanów gry, tzn. mieć nagrane dwa stany gry, grać



na pierwszym, a gdy dojdziesz do jakiejś nowej lokacji, wejdź do menu gry i przy pomocy opcji DELETE SAVED GAME skasuj drugi stan i opcją COPY SAVED GAME skopiuj pierwszy stan pod nazwę drugiego. Jeśli np. stracisz życie, to wtedy kasujesz pierwszy zapis, a drugi kopiujesz pod nazwę pierwszego.

RISE OF THE ROBOTS

Amiga, Piotr „Predator" Niemczak

Zamiast pierwszego dysku włóż ósmy – super demo. Gdy grasz na dwóch graczy i wyskoczy HANDICAP, poruszaj joyami na boki. Pojawi się SUPERVISOR.

RISE OF THE TRIAD

PC, Michał Smajdor

kody: DIPSTICK – włączenie Cheat Mode, SIXTOYS – 100% broni, zdrowia i kluczy, SHOOTME – nieśmiertelność, BURNME – odporność na ogień, LUNGDUNG – maska przeciwgazowa, FLYBOY – latanie, BADTRIP – wariacje, BOING – odbijanie się od ścian, GOARCH – następny poziom, GOTO – wybór poziomu, GOOBERS – restart epizodu, REEN – restart poziomu, WHACK – strata 10% zdrowia, PANIC – strata broni, 86ME – śmierć, RIDE – widok z lecącego pocisku, MAESTRO – wybór muzyki, CARTIER – pełna mapa, RECORD – początek nagrywania, STOP – koniec nagrywania własnego dema, PLAY – demo, LONDON – mgła, NODNOL – wyłączenie mgły, WHERE – współrzędne gdzie jesteś, GOGATES – wyjście do DOS-u. Bronie: TOOSAD – czary, HUNTPACK – podwójne rakiety, JOHNWOO – podwójny pistolet, PLUGEM – karabin, VANILLA – bazooka, FIREBOMB – bomby ogniowe, HOTTIMES – rakiety samonaprowadzające, BOOZE – rakiety, BONES – bomby naziemne.

SECRET AGENT

PC, VEDAR

W czasie gry naciśnij równocześnie: X+J+P – nieśmiertelność, P+O+N+D – przenoszenie między levelami.

SENDA SALVATE

Spectrum, Hamster

Kod do drugiej części: PLATANON.

SETTLERS

Amiga, Konstanty „Killer" Kalicki

Kod do ostatniego levela: PASSIVE.

SIMCIY 2000

PC, Wojciech Nawara

Obok zwykłych domow (light residential) warto budować droższe (dense residential). W tych miejscach ludzie budują nie tylko mieszkania dla bogaczy, lecz również kościoły, co podwyższa ich morale. Jeśli chcesz wyciąć las nie rób tego od razu. Od czasu do czasu wycinaj po 2-3 kwadraty – ludzie nie buntują się.

SKID MARKS

Amiga, Wudo i Radzik

Wybierz trasę ze skocznią. Po zeskoczeniu z niej zatrzymaj się, zawróć i rozpędź jadąc z powrotem. Ciekawy efekt.

Poszukujemy dystrybutorów na terenie kraju.

MARKSOFT

Każda gra z polską instrukcją!

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.

W sprzedaży m.in.:

CD32

Alfred Chicken	29,30	**Gloom**	**73,20**	Superfrog	39,00
Alien Breed 3D	**119,50**	**Guardian**	**46,40**	Super Skidmarks	70,80
Alien Breed Tower Assault	84,20	Kingpin	51,20	Surf Ninjas	46,40
All Terrain Racing	74,40	Overkill + Lunar-C	29,30	Trolls	46,40
Arcade Pool	52,50	**Roadkill**	**51,20**	Ultimate Body Blows	51,20
Big 6	61,00	**Sensible Soccer**	**42,70**	Whales Voyage	46,40
Chaos Engine	**45,10**	Soccer Superstars	58,60	**Whizz**	**58,60**
Dangerous Streets	46,40	Summer Olympix	46,40		
Fiere and Ice	**45,10**	Super Stardust	79,90		

Amiga

Alfred Chicken A1200	29,30	F17 Callenge	39,00	Roadkill A1200	32,90
Alfred Chicken	29,30	Fantastic Dizzy	32,90	Seek and Destroy	39,00
Alien Breed	35,40	**Fears A1200**	**58,50**	Soccer Superstars A1200	69,50
Alien Breed 3D A1200	**115.00**	• Flight of the Intruder	26,80	Soccer Superstars	69,50
Alien Breed Tower Assault	59,80	Fury of the Furries	52,50	Summer Camp	19,50
All Terrain Racing	72,00	Gear Works	28,00	**Super Skidmarks**	**41,50**
Apidya	28,00	Genesia	52,50	Super Stardust A1200	79,90
Arcade Pool	32,90	**Gloom A1200**	**58,50**	Surf Ninjas A1200	28,00
Assassin	28,00	**Guardian A1200**	**32,90**	Tornado A1200	57,30
Body Blows	24,40	**Harold's Mission (10 dysków)**	**51,20**	Tornado	54,90
Body Blows Galactic A1200	79,90	**High Seas Trader A1200**	**51,20**	Total Carnage A1200	22,00
Brides of Drakula	22,00	**Hiper Słownik** (ang.-pol., pol.-ang.)	**22,00**	Trolls A1200	25,70
Campaign 2	89,00	Kingpin	40,30	Trolls	23,20
Cardiaxx	19,50	**Lost in Mine**	**30,50**	Uridium II	39,00
Collection vol. one Body Blows + Superfrog + Overdrive	59,80	Mean Arenas	22,00	Whizz A1200	34,20
Crystal Dragon	51,20	Mentor	35,00	Whizz	31,70
Dangerous Streets	28,00	Oscar A1200	28,00	Winter Supersports	23,20
Dawn Patrol	89,00	Oscar	25,60	**Wisielec**	**19,50**
Deep Core	22,00	Out to Lunch A1200	29,30	World Cup Year '94	
Demon Blue	17,00	Overdrive	24,40	Sensible Soccer, Goal!, Striker,	
Dreamweb A 1200	89,00	Overkill A1200	29,30	Championship Manager 93/94	76,90
Dreamweb	89,00	Project-X	39,00	Worlds of Legend	46,40
Eksperyment Delfin	34,00	Qwak	39,00	Zeewolf	69,50
Euro Soccer	28,00	Rally Championships A500+/600	42,70		
		Rally Championships A1200	54,90		

PC CD ROM

Alien Breed Tower Assault	100,00	**Picture Perfect Golf**	**98,80**	• Walls of Rome	51,20
Civil War	**98,80**	Rally Championships	67,10	Whizz	39,00
Dawn Patrol	101,30	Soccer Superstars	69,50	World Cup Year '94	
Dreamweb	101,30	• Space Shuttle	51,20	Sensible Soccer, Goal!, Striker,	
• Jack Nicklaus Golf	51,20	Tornado	61,00	Championship Manager 93/94	91,50
Kingpin	**51,20**	Ultimate Body Blows	84,20	• Worlds of Legend	51,20

PC

Alien Breed	36,60	Gear Works	22,00	Trolls	25,60
Alien Breed Tower Assault	87,80	Genesia	52,50	Ultimate Body Blows	79,90
Arcade Pool	45,10	**High Seas Trader**	**58,50**	Valhalla	46,40
Campaign 2	98,80	**Jonny Quest**	**28,10**	**Virtuoso**	**48,80**
Classic Collection (4 gry)	30,50	**Liga Polska Manager '95**	**39,00**	Walls of Rome	46,40
Dangerous Streets	28,00	Oscar	30,50	Whizz	35,20
Dawn Patrol	98,80	**Overdrive**	**59,80**	Winter Supersports	23,20
Demon Blue	17,00	Project-X	59,80	World Cup Year '94	
Dreamweb	89,10	Rally Championships	34,80	Sensible Soccer, Goal! Striker,	
Euro Soccer	28,00	Soccer Superstars	69,50	Championships Manager 93/94	89,00
Evasive Action	48,80	Superfrog	59,80	• Worlds of Legend	46,40
Front Lines	**58,50**	Surf Ninjas	28,00		
Fury of the Furries	52,50	Tornado	57,30		

Commodore 64 (kaseta)

Demon Blue	5,50	Nightbreed	5,50	Skate Wars	5,50
Dragon Spirit	5,50	Puffy's Saga	5,50	Spy Who Loved Me	5,50
Elvira Arcade Game	8,00	Puzznic	5,50	Winter Supersports	8,00
Elvira II (dysk)	19,50	Rodeo Games	5,50		
Klaxx	5,50	S.T.U.N. Runner	5,50		

• – *Program posiada instrukcję tylko w języku angielskim.*

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

Wszystkie ceny podane są w złotych i są cenami detalicznymi, zawierają w sobie podatek VAT, nie zawierają kosztów przesyłki. Firma MarkSoft wysyła katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podawać typ komputera).

Lipińska 2, 00-968 Warszawa, skr. poczt. 114

tel. (0-22) 663-93-90 fax (0-22) 663-92-98

CoCo International Ltd.

Tel. (036) 22621 w. 468

Fax (036) 24944

Tytuł	Detal z Vat	Hurt bez Vat
7.th Guest	**64,90**	**46,04**
Aegis Guardian	**92,90**	**63,46**
Apache Longbow	**169,90**	**116,05**
Aces of the Deep	99,90	68,24
Betrayal at Kondor	74,90	51,16
Bureau 13	**69,90**	**47,75**
Buried in Time	**199,90**	**133,16**
Chaos Control	**129,90**	**86,54**
Clockwerx	99,90	66,57
Command & Conquer	**145,90**	**105,00**
Corridor 7	69,90	46,58
Creature Shock	**129,90**	**86,57**
Critical Path	59,90	39,90
Cyberia	**99,90**	**66,50**
Cyberwar	**144,90**	**99,90**
Cycimania	**119,90**	**85,00**
Daedalus Encounter	131,90	92,89
Dark Sun2	75,90	52,72
Day of Tentakle	79,90	48,36
Delta V	**99,90**	**63,97**
Dragon Lore	74,90	49,91
Dream Webb	**72,90**	**54,58**
Ecstatica	**74,90**	**47,04**
Fade to Black	**169,90**	**115,90**
Flight Unlimited	**149,90**	**101,62**
Full Throttle	**176,90**	**122,88**
FX Fighter	**164,90**	**112,62**
Gabriel Knight	73,90	46,72
Hardball 4	**119,90**	**85,00**
Hell	**79,90**	**53,25**
Indy Car Race	76,90	54,34
Iron Helix	**59,90**	**39,92**
Ishar 3	89,90	60,40
King Quest VII	**129,90**	**81,15**
Legend of Kyrandia	59,90	40,24
Lion King Story Book	**149,90**	**101,64**
Lords of the Rings	87,90	60,04
Marine Fighter	**119,90**	**85,00**
Mad Dog 1	58,90	38,52
Mad Dog 2	**67,90**	**46,38**
Mega Pack 2	**149,90**	**105,02**
Menzoberranzan	73,90	49,25
Microcosm	**61,90**	**39,34**
Mortal Kombat II	169,90	119,03
Monthy Python's:		
Complete Waste of Time	109,90	73,24
Myst	**124,90**	**83,23**
Nascar Racing	**99,90**	**68,24**
NHL HOCKEY 96'	**194,90**	**129,80**
Panzer General	**69,90**	**46,58**
Rebel Assault	**90,90**	**60,82**
Return to Zork	69,90	42,62
Rise of the Triad	**104,90**	**65,90**
Sam + Max	78,90	53,89
Sim City 2000	84,90	57,99
Star Trek 25th Anv.	**85,90**	**56,56**
System Shock	**93,90**	**62,57**
USS Ticonderoga	79,90	53,25
Who shot Johnny Rock	54,90	31,97
X-Com Terror from the Dee	139,90	93,86
20th Century Video Al.	**39,90**	**26,59**
3-D Animation	39,90	27,25
Arthurs Teacher	66,90	42,84
Beatles "A Hard Day's Night"	**84,90**	**56,58**
Chessmaster 4000 Turbo	59,90	40,92
Compton's Encyc. 95'	76,90	52,53
David Bowie "Jump"	**159,90**	**106,56**
Grollier 95'	**69,90**	**46,58**
Jets & Props	**49,90**	**33,25**
KGB World Fact Book	44,90	30,67
M.S. Bookshelf 95'	**149,90**	**99,90**
M.S. Dangerous Creature	**109,90**	**71,20**
M.S. Dinosaur	**114,90**	**76,56**
M.S. Encarta 95'	**129,90**	**88,73**
M.S. Musical Instruments	**109,90**	**73,24**
Motorcycle Registry 95'	61,90	41,25
Wingames 1, 2, 3	**21,90**	**13,00**
Mediashare 1 - 18	**19,60**	**12,00**
Megashare 1, 2, 3	**21,90**	**13,00**
Supergames 1 - 10	**21,90**	**13,00**
30 CD's Mediaproducts		**333 Zł**
Adultshare 1 - 4	25,00	14,00
Wet Dreams 1 - 3	32,00	21,00

Toshiba XM-5302B ↓ **650 Zł**
(Quad-IDE, Access time 150ms)
Sony CD 55D 299 Zł
(Double-IDE, 2.4 Speed)

Nowe Tytuły

Magic Carpet 2 159 Zł

Megapack 3 :
Lemmings, Megarace, TFX, Vortex, Cyclones Jammit, Dragon's Lair, Novastorm, Reunion, Journeyman Projekt
12 CD's tylko 139 Zł

Phantasmagoria
7 CD's
Horror adventure 193 Zł

Rynek 17 Box 138 44-200 Rybnik

Ponad 600 roznych tytulow PC CD za zamówieniem pocztowym

SPHERON

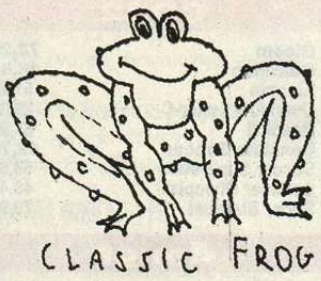
C-64, Łukasz Koszuta

Koło służy do pływania, skrzydła do latania. Żeby użyć jakiejś rzeczy należy nacisnąć spację i wybrać rzecz joystickiem. Koło przyda się na trzeciej planszy.

SPY VS. SPY 4

C-64, Radosław „Licho" Lis

Wejdź do igloo, by uzupełnić energię.



STAR TREK 25TH ANNIVERSARY

PC, Norbert Petrich

PREFIX CODE dla USS. MASADA w drugim epizodzie: 293391-197736-3829.

STEG THE SLUG

Amiga, Lucas Jaśkiewicz

Kody: 2) RDNUHCCMGU, 3) EDOUTIOCKO, 4) HDPFUVLCCM, 5) ODQMFUVLIC, 6) MEBHETPIAG, 7) LECGODTRHK, 8) NEDGFLQVRL, 9) DEFVHAGHLU, 10) PEGTTHIGLD.

SUPER FROG

Amiga, Piotr „Predator" Niemczak

Jeśli chcesz zacząć grę od poziomu PROJECT F, to wpisz 837122.

Robert „Scorpion" Postawa

Poprawka do kodu – Zamek, drugi podetap. Prawidłowy kod: 446364.

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

PC, Gregorius

Uzupełnienie do ciosów Chun Li: Lewo 2 sek. – Prawo – K1/K2/K3.

SYNDICATE

PC, KHAN

Cierpliwi, mający już nieco zdobytych terytoriów, mogą wzbogacić się zostawiając na godzinkę (lub dłużej) włączoną grę. Działa także z AMERICAN REVOLT. Ponadto w grze działają klawisze F3 – stopniowe przyspieszanie tempa akcji i F4 – stopniowe zwalnianie tempa akcji. Skutek odczuwalny jest dopiero po kilkukrotnym wciśnięciu klawisza.

TERMINAL VELOCITY

PC, Marcin „Siwy" Siwecki

W czasie gry wpisz: TRIGODS – niezwyciężoność, TRISHLD – osłony, TRINEXT – następna misja, TRIHOUR – hover pad, MANIACS – dopalacz, TRISCOPE – oscyloskop, TRIBURN – „Terminal Velocitty", TRFRAME – licznik, 3DREALM – dodaje broń, TRFIR (1,2,...,9,0) – rodzaje broni.

THAURUS

PC, Kamil Szafara

Kody. Wielkość liter, znaki zapytania, wykrzykniki, kropki, odstępy pomiędzy wyrazami i podobne detale mają znaczenie! Kody nie zawierają błędów (np. do planszy 15 naprawdę trzeba wpisać „zęebny"). 1) bezzębny krokodyl, 2) hub-551, 3) Arrakis, 4) tost, 5) walk away, 6) perpetuum mobile, 7) wyszedłem do sklepu!, 8) jajco, 9) highlander, 10) wesołe krasnoludki, 11) Litwo! Ojczyzno moja, 12) dzika kaczka, 13) a może by tak..., 14) ździebełko trawy, 15) zęebny krokodyl, 16) zero po minusach, 17) ja tu tylko sprzątam, 18) Pan Twardowski, 19) November Rain, 20) Silmarillion, 21) Leonardo da Vinci, 22) weź mnie żywcem, 23) Interfejs równoległy, 24) nie nudzisz się?, 25) Guns & Roses, 26) spróbuj tego, 27) datalifeplus, 28) dwadzieścia osiem, 29) rtyv4eh8kv3acd23hj8p, 30) homo divisus, 31) homo determinatus, 32) bez aluzji!, 33) czyżbyś się zmęczył?, 34) astronomy and trade, 35) na początku był ibm, 36) qwertyuiopasdfghjklz, 37) ja już nie moge!!!, 38) 3 art team to my!, 39) homo saple – czyż nie?, 40) 1237*4523=5594951, 41) kryształowa kula, 42) Chicago Bulls, 43) kryształową kula 2, 44) kompletna kaszana!, 45) Indigo 2, 46) pentium, 47) Apple, 48) myślisz więc jesteś!, 49) prawie, prawie, 50) Poziom 1, 51) Jeszcze grasz?, 52) Baggins, 53) Colani!, 54) Asuruaslrpal III, 55) No problem!, 56) Nie ma jak symetria!, 57) Muad'Dib, 58) Gazeta Wyborcza, 59) It's easy!, 60) Easy up side down!, 61) To samo razy 4, 62) Dasz sobie radę?, 63) F-15 Strike Eagle, 64) Bubble Double, 65) Vincent van Gogh, 66) 1974.03.01, 67) 1974.03.01 part two, 68) ..., 69) dsghert345rwte33e324.

THINK CROSS

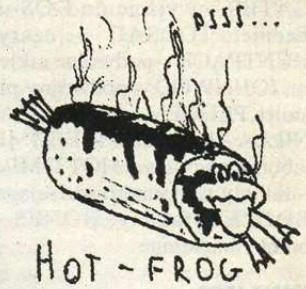
PC, Matiz

CUSTOM, MASTER, FUTURE, DORADO, GREECE, FLAMES, ANIMAL, EPOPEE, JAGUAR, MATRIX, WIZARD, CATGUT, FIRING, LADDER, FIRKIN, SPHINX, TYPIST, VOYAGE, PALACE, DECADE, ARMADA, ESTATE, GOPHER, KERNEL, JUMPER, GROOVE, HIPHOP, OFFSET, SUINEG.

TOP GEAR 2

Amiga, Kadłub

Dopalacze dla Player 1 – Spacja. Dopalacze dla Player 2 – szybkie naciskanie FIRE. Kody: 11) QD5139TQ +PQCFGWB%632GG – Skandynawia 136 tys $; 12) +N957H6G#9YD-GHYCB743HH – Ameryka Południowa, 172 tys.; 13) 7J735W9HHRPMPQ6LJ$#9QQ – Hiszpania, 202 tys; 14)



LTF%CC%[YYM8T%N#9YT R++ – Szwajcaria; 15) PG#68BVV9 8LJ[T7ML+[#RR – USA. Kody 1-10 zamieszczone były w SS'25.

TOXIC CRUSADERS

Nintendo, David Master

Kody: 2) 2258, 3) 7525, 4) 8956, 5) 8248.

TRENER

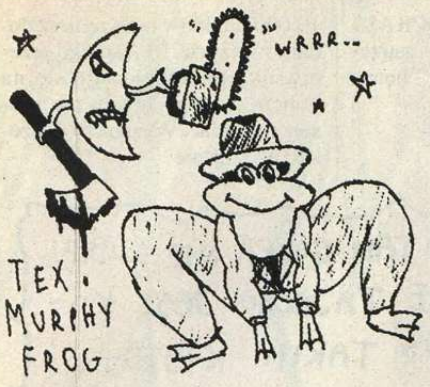
C-64, Andrzej Dec

Jeśli chcesz ściągać na mecze wielu kibiców, graj bardzo ofensywnie. Przy grach z trudnym przeciwnikiem graj defensywnie i wyznaczaj większe premie dla zawodników.

UGH!

PC, Wojciech Nawara

Wszystkie kody do poziomów można znaleźć przeglądając plik



UGH.EXE nawet zwykłym nortonowskim VIEW. Znajdują się one około 92% długości pliku.

ULTIMA UNDERWORLD 2

PC, Matiz

Czar VAS ORT YLEM podnosi walory magiczne ekwipunku oraz broni.

UTOPIA

Amiga, Bartłomiej Urban

Gdy pojawi się komunikat o ataku na twoje posiadłości (SPY REPORT IN ... ATTACK WARNING), a chcesz tego uniknąć, to zapisz szybko stan gry, a następnie go odczytaj. Kłopot z głowy.

VAXINE

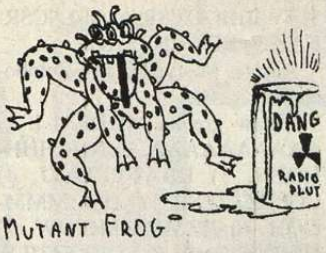
PC, Matiz

Podczas gry wpisz: WILDEBEESTE. Teraz F1 – level do przodu, F2 – level do tyłu, F3 – dziesięć leveli do przodu, F4 – dziesięć leveli do tyłu, F5 – koniec gry.

WARCRAFT

PC, Łukasz Wieczorek

Wciśnij ENTER i wpisz: CORWIN OF AMBER (i znów ENTER). Uruchamiasz w ten sposób CHEAT MODE. Od tej pory możesz wpisywać kody (przed i po kodzie należy nacisnąć ENTER): HURRY UP GUYS – znacznie szybciej stawiasz budowle i trenujesz ludzi; SALLY SHEARS – odkrywa się cała mapa; EYE OF NEWT – magowie dysponują wszystkimi czarami; POT OF GOLD – dodaje 10.000 szt. złota i 5.000 drewna; IRON FORGE – automatyczny rozwój technologii; THERE CAN BE ONLY ONE – twoi żołnierze są nieśmiertelni a budowle niezniszczalne, siła ciosu każdego żołnierza jest równa sile katapulty; YOURS TRULY – zakończenie poziomu zwycięstwem; CRUSHING DEFEAT – zakończenie poziomu przegraną; IDES OF MARCH – końcowa sekwencja danej kampanii. Można też zmieniać poziomy np. ORC9 to przejście na dziewiąty poziom u Orków.



WILD WEST SEYMOUR

C-64, Radosław „Licho" Lis

Kody: 2) 21D135008, 3) 10C700068, 4) 238A35008.

WING COMMANDER

PC, Dominikus

Uruchom grę przez: wc Origin -k (podobnie wc2 i wc3) daje to niezniszczalność osłon.

WOLFCHILD

Amiga, Łukasz Stankiewicz

Wpisz na ekranie tytułowym: ITS NOT A WALKING – nie-

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ SAGITA

NOWE TYTUŁY. ATRAKCYJNE CENY.

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

(imię i nazwisko) ..... (dokładny adres – z kodem) ..... (podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA

	zł, gr
☐ 3D POOL	14,60
☐ 3 HITY	59,50
☐ ACTION FIGHTER	14,60
☐ ALIEN BREED	35,30
☐ **ALIEN BREED 3D A1200**	**115,00**
☐ ALIEN BR. TOWER ASSAULT A+A1200	59,00
☐ ALL TERRAIN RACING	71,00
☐ APIDYA	28,00
☐ ARCADE POOL	32,90
☐ ASSASSIN	28,00
☐ BARBARIAN	14,50
☐ BIONIC COMMANDO	14.60
☐ BODY BLOWS	24,00
☐ BODY BLOWS GAL. A1200	79,50
☐ BRIDES OF DRACULA	21,90
☐ **BRUTAL FOOTBALL**	**29,50**
☐ **BRUTAL FOOTBALL A1200**	**29,50**
☐ BUDOKAN	18,30
☐ **BURNTIME**	**39,50**
☐ CADAVER	24,40
☐ CALIFORNIA GAMES 2	14,60
☐ CAMPAIGN 2	87,00
☐ CANNON FODDER 2	59,00
☐ CO DO GROSZA	25,00
☐ COLONEL'S BEQUEST	24,40
☐ CRUISE FOR A CORPSE	24,40
☐ **CRYSTALS OF ARBOREA**	**24,00**
☐ **CYBERFORCE**	**29,50**
☐ CYTADELA	39,50
☐ DANGEROUS STREETS	28,00
☐ DAN WILDER	21,00
☐ DAWN PATROL	87,00
☐ DEEP CORE	21,90
☐ DEMON BLUE	17,00
☐ DESERT STRIKE	24,40
☐ DOMAN-GRZECHY ARDANA	33,00
☐ DRACULA	18,00
☐ DREAMWEB	89,00
☐ DREAMWEB A1200	89,00
☐ DUNGEON MASTER	24,40
☐ EKSPERYMENT DELFIN	34,00
☐ EPIC	24,00
☐ EUROSOCCER	28,00
☐ F17 CHALLENGE	39,00
☐ F-19	18,30
☐ FANTASTIC DIZZY	32,90
☐ **FEARS A1200**	**58,50**
☐ FIELDS OF GLORY A500	61,00
☐ FIELDS OF GLORY A1200	61,00
☐ FLIGHT OF THE INTRUDER	26,50
☐ FRANKO-THE CRAZY REVENGE	23,50
☐ FURRY OF THE FURRIES	52,40
☐ FUTURE WARS	24,40
☐ **GATE 2 FREEDOM**	**29,50**
☐ GENESIA	52,40
☐ **GLOOM A1200**	**58,50**
☐ **GUARDIAN A1200**	**32,00**
☐ GUNSHIP 2000	30,50
☐ **HEIMDALL 2**	**47,00**
☐ **HEIMDALL 2 A1200**	**47,00**
☐ **HIGH SEAS TRADER A1200**	**51,00**
☐ **HIPERSŁOWNIK Ang-Pol, Pol-Ang**	**22,00**
☐ HIRED GUNS	46,00
☐ HUMANS 2	30,50
☐ IMPOSSIBLE MISSION 2	14,60
☐ INDIANA JONES ACTION	14,60
☐ INNOCENT UNTIL CAUGHT	32,90
☐ **ISHAR 2**	**37,00**
☐ JAGUAR XJ220	24,00
☐ **JAMES POND 3 A1200**	**30,00**
☐ JURAJSKI SEN	21,00
☐ K240	61,00
☐ **KAJKO I KOKOSZ**	**37,00**
☐ KINGMAKER	61,00
☐ KING'S QUEST 1	30,50
☐ KING'S TABLE	63,00
☐ KNIGHTS OF THE SKY	24,00
☐ KRĘTACZ	14,00
☐ LAMBORGHINI	39,00
☐ LEGENDS OF VALOUR	24,40
☐ LIGA POLSKA MANAGER	19,00
☐ LINKS - GOLF	18,30
☐ **LOST IN MINE**	**30,00**
☐ MANCHESTER UNITED PLC	36,00
☐ MEAN ARENAS	21,50
☐ MENTOR	35,00
☐ **METAL MUTANT**	**24,00**
☐ **MIDWINTER 2**	**24,40**
☐ **MISJA HAROLDA**	**51,00**
☐ NEW WORLDS LEMMINGS A1200	85,40
☐ OPERATION HARRIER	14,60
☐ OPERATION STEALTH	24,40
☐ OSCAR	25,60
☐ OSCAR A1200	28,00
☐ OVERDRIVE	24,40
☐ **PECHOWY PREZENT**	**29,50**
☐ **PINKIE**	**30,00**
☐ POLE WALKI	21,00
☐ POLTERGEIST	29,50
☐ PROJECT BATTLEFIELD	26,00
☐ RALLY CH. A500+, A600, A1200	42,00
☐ RICK DANGEROUS 1	14,60
☐ RICK DANGEROUS 2	14,60
☐ RISKY WOODS	18,30
☐ ROADKILL A1200	32,00
☐ ROAD RASH	18,30
☐ ROBINSON'S REQUIEM	52,00
☐ ROBINSON'S REQ. A1200	58,00
☐ ROBOCOD	14,60
☐ ROOSTER	14,00
☐ ROOSTER 2	18,00
☐ SABRE TEAM	39,00
☐ SABRE TEAM A1200	47,00
☐ SEEK AND DESTROY	39,00
☐ SHADOWLANDS	18,30
☐ **SKELETON KREW A1200**	**39,50**
☐ SOCCER SUPERSTARS	69,50
☐ SOCCER SUPERSTARS A1200	69,50
☐ SPACE QUEST 1	30,50
☐ **SPEEDWAY MANAGER 2**	**23,00**
☐ **STARBLADE**	**24,00**
☐ **STORM MASTER**	**29,50**
☐ STREET FIGHTER	14,60
☐ STUNT CAR RACER	14,60
☐ **SUPER SKIDMARKS A+A1200**	**40,00**
☐ SURF NINJAS A1200	28,00
☐ SYNDICATE	58,00
☐ **TAEKWONDO MASTER A1200**	**27,00**
☐ THE GAMES	24,00
☐ THEME PARK A500	79,00
☐ THEME PARK A1200	79,00
☐ TORNADO	54,90
☐ TORNADO A1200	57,30
☐ **TRAPS & TREASURES**	**29,50**
☐ TROLLS	23,00
☐ TROLLS A1200	25,60
☐ **TRON**	**29,00**
☐ UFO ENEMY UNKNOWN A1200	67,00
☐ **UNIVERSE**	**47,00**
☐ UTOPIA	30,50
☐ **VITAL LIGHT**	**38,00**
☐ WILD CUP SOCCER	38,00
☐ WINTER SUPERSPORTS	23,00
☐ **WISIELEC**	**19,00**
☐ **WIZKID**	**24,00**
☐ WOLFCHILD	19,00
☐ WORLD CUP YEAR 94 (4 gry)	76,80
☐ XENON 2	14,60
☐ ZEEWOLF	69,50
☐ ZOOL	36,00
☐ ZOOL 2 A1200	46,00

CD32

	zł, gr
☐ **ALIEN BREED 3D**	**119,00**
☐ ALIEN BREED TOWER ASSAULT	79,00
☐ ALL TERRAIN RACING	74,00
☐ ARCADE POOL	52,40
☐ **ATR**	**74,00**
☐ BANSHEE	56,00
☐ **BIG 6 (6 GIER)**	**58,00**
☐ BUBBA & STIX	18,00
☐ **CHAOS ENGINE**	**45,00**
☐ **CHUCK ROCK**	**18,00**
☐ **CHUCK ROCK 2**	**18,00**
☐ **DANGEROUS STREETS**	**46,00**
☐ DRAGONSTONE	50,00
☐ **FEARS**	**73,00**
☐ **FIRE AND ICE**	**45,00**
☐ FLY HARDER	50,00
☐ **GLOOM**	**71,00**
☐ **GUARDIAN**	**46,00**
☐ **KID CHAOS**	**39,00**
☐ **OVERKILL + LUNAR COMM.**	**25,00**
☐ **PREMIERE**	**16,00**
☐ **RISE OF THE ROBOTS**	**95,00**
☐ **ROADKILL**	**50,00**
☐ **SENSIBLE SOCCER**	**42,70**
☐ **SKELETON KREW**	**39,00**
☐ SLEEPWALKER	50,00
☐ **SOCCER SUPERSTARS**	**58,00**
☐ SUPERFROG	38,00
☐ **SUPER SKIDMARKS**	**68,00**
☐ **SUPER STARDUST**	**79,00**
☐ SURF NINJAS	46,00
☐ TROLLS	46,00
☐ ULTIMATE BODY BLOWS	50,00
☐ UNIVERSE	62,00
☐ **VITAL LIGHT**	**24,00**
☐ WHALE'S VOYAGE	46,00
☐ **WHIZZ**	**58,00**

skończona kontynuacja, SOULPSYCHEDELICIDE – nieśmiertelność

YOUNG INDIANA JONES

Nintendo, David Master

Naciśnij równocześnie: START i GÓRA – uzupełnienie energii i żyć.

ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ

Amiga, Marek Golasz

Kody: 2) ŻŻFHGEEŻLO, 3) JJŁBUSSLÓC, 4) SSŃŚEKKÓC, 5) TWBRJÓDYSR, 6) GĘLSĆŚRŁAŻ, 7) EFNMNRŚĄGP.

Amiga, Mistygacz P. i Żełoboski B.

Ustaw grę na MODE 4 i: 1) AAAAAAAAAA, 2) ŃŃĆHHHHOFH, 3) BBĄTTTTATJ, 4) ĆĆŁŻŻŻĘSB, 5) KHSMMMMGÓH, 6) JIŻMMMMGWW, 7) UZJDDDDYŚJ, 8) LDFZZZZILŁ, 9) AGŃNNNNFJM, 10) TNMGGGGMLŹ, 11) TMOHHHHDŹŁ, 12) PŻĄĘĘĘĘŹMK, 13) ĆGŃNNNNFBG, 14) OWMĘĘĘĘŹWD, 15) EKŻMMMMGYS, 16) ŹRTFFFFNCM, 17) ĄUPFFFFNLB, 18) ÓLKYYYYDTY, 19) ŃIÓTTTTAÓS, 20) ŁSFDDDDYDĄ, 21) JOJĄĄĄĄŚUW, 22) OKNŻŻŻŻEDO, 23) RIÓTTTTAAŻ, 24) ŃLNYYYYDŻF, 25) AOJĄĄĄĄSRW.

ZOOL 2

Amiga, Wudo i Radzik

Kody: ALCENTO – 99%, BUMBLEBEE i Enter – następny poziom, KICKASS – bomby, MARROBONE – zatrzymuje piłkę, NAPOLEON – bonus level, VISION – 20 żyć.

ZYNAPS

Amstrad, Marek Lis

Po przekroczeniu 10.000 punktów otrzymujesz dodatkowe życie. Mocarnego przeciwnika pojawiającego się na końcu każdego levelu nie musisz rozwalać. Wystarczy poczekać aż zniknie.

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ SAGITA

NOWE TYTUŁY. ATRAKCYJNE CENY.

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

(imię i nazwisko) (dokładny adres – z kodem) (podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

IBM PC

	zł, gr
☐ ACTION FIGHTER	14,60
☐ ALIEN BREED	36,60
☐ ARCADE POOL	45,00
☐ **ARMORED FIST**	**61,00**
☐ BATMAN RETURNS	70,00
☐ **BLADE OF DESTINY**	**61,00**
☐ **BRUTAL FOOTBALL**	**29,50**
☐ BUDOKAN	18,30
☐ BUREAU 13	85,00
☐ **BURNTIME**	**39,50**
☐ BUZZ ALDRIN'S RACE	48,50
☐ CADAVER	24,40
☐ CAMPAIGN 2	98,50
☐ CANNON FODDER 2	61,00
☐ CAR AND DRIVER	30,50
☐ CLASSIC COLLECTION(4 GRY)	30,50
☐ COLONIZATION	84,00
☐ **COMANCHE**	**61,00**
☐ **CRYSTALS OF ARBOREA**	**24,00**
☐ DANGEROUS STREETS	28,00
☐ DAWN PATROL	97,00
☐ DESERT STRIKE	61,00
☐ DRACULA	18,00
☐ DUNGEON MASTER	24,40
☐ EPIC	27,00
☐ EUROSOCCER	28,00
☐ **F-15 STRIKE EAGLE 3**	**61,00**
☐ F-19	18,30
☐ FIELDS OF GLORY	61,00
☐ **FLIGHT OF AMAZON QUEEN**	**72,00**
☐ FRONT LINES	58,00
☐ FURY OF THE FURRIES	52,40
☐ FUTURE WARS	24,40
☐ GENESIA	52,40
☐ **GRAND PRIX UNLIMITED**	**29,50**
☐ GUNSHIP 2000	30,50
☐ HAND OF FATE PL	67,00
☐ HANNIBAL PL	45,00
☐ **HEIMDALL 2**	**47,00**
☐ **HIGH SEAS TRADER**	**54,50**
☐ HIRED GUNS	36,50
☐ HUMANS 2	36,50
☐ IMPERIUM GALACTICA	19,00
☐ INDIANA JONES ACTION	14,60
☐ INDYCAR RACING	56,10
☐ **INFERNO**	**145,00**
☐ **INFERNO–SPECIAL EDITION**	**170,00**
☐ INNOCENT UNTIL CAUGHT	46,00
☐ **ISHAR 2**	**37,00**
☐ **JONNY QUEST**	**28,00**
☐ KA-50 HOKUM	84,00
☐ **KAJKO I KOKOSZ**	**49,50**
☐ KINGMAKER	61,00
☐ KING'S QUEST 1	30,50
☐ KLIK & PLAY	84,00
☐ **KOSMOS**	**36,00**
☐ LANDS OF LORE	85,00
☐ LAMBORGHINI	39,00
☐ **LEISURE SUIT LARRY 6**	**73,00**
☐ LEGEND OF VALOUR	24,40
☐ **LIGA POLSKA MANAGER'95**	**37,00**
☐ LINKS – GOLF	18,30
☐ LITIL DIVIL	69,50
☐ LOW BLOW	29,50
☐ MANCHESTER UNITED PLC	36,00
☐ METAL MUTANT	24,00
☐ MICROPROSE SOCCER	14,60
☐ MIDWINTER 2	24,40
☐ NASCAR RACING	73,00
☐ NOMAD	75,50
☐ **OPERATION BODYCOUNT**	**42,00**
☐ **OPERATION COMBAT 2**	**24,00**
☐ OPERATION STEALTH	24,40
☐ OSCAR	30,50
☐ **OVERDRIVE**	**59,00**
☐ PACIFIC STRIKE	67,00
☐ **PATRIOT**	**40,20**
☐ **PIOTRKÓW 1939**	**42,00**
☐ POLICE QUEST 1	30,50
☐ PRIVATEER	73,20
☐ QUARANTINE	69,50
☐ QUEST FOR GLORY 1	30,50
☐ RALLY CHAMPIONSHIPS	34,50
☐ RAMPART	18,30
☐ RETRIBUTION	95,00
☐ RETURN OF THE PHANTOM	61,00
☐ RICK DANGEROUS 1	14,60
☐ RICK DANGEROUS 2	14,60
☐ RISKY WOODS	18,30
☐ ROBINSON'S REQUIEM	56,00
☐ ROBOCOD	14,60
☐ ROOSTER	29,50
☐ SABRE TEAM	46,00
☐ SCOTTISH OPEN	57,00
☐ SHADOWCASTER	61,00
☐ SHADOWLANDS	18,30
☐ SOCCER SUPERSTARS	69,50
☐ **SOŁTYS**	**34,00**
☐ SPACE QUEST 1	30,50
☐ **STAR BLADE**	**24,00**
☐ STAR CRUSADER	80,00
☐ **STORM MASTER**	**29,00**
☐ STUNT CAR RACER	14,60
☐ SYNDICATE PL	69,00
☐ TASK FORCE	67,00
☐ **TEENAGENT**	**47,00**
☐ TESSERAE	63,00
☐ THE GAMES	23,50
☐ THEME PARK	79,00
☐ TORNADO	57,30
☐ TRANSPORT TYCOON	85,00
☐ TROLLS	25,50
☐ UFO: ENEMY UNKNOWN	67,00
☐ **ULTIMATE BODY BLOWS**	**79,00**
☐ **UNIVERSE**	**47,00**
☐ UTOPIA	30,50
☐ **VIRTUOSO**	**48,50**
☐ WING COMMANDER ARMADA	67,00
☐ WINTER SUPERSPORTS	23,00
☐ **WOLFPACK**	**46,00**
☐ WORLD CUP YEAR 94 (4 gry)	89,00
☐ X-COM Terror z Głębin	84,00

PC-CD ROM

	zł, gr
☐ **1942 PACIFIC AIR WAR**	**79,00**
☐ **3D ATLAS**	**143,00**
☐ **A4 NETWORK$**	**128,00**
☐ **ACROSS THE RHINE**	**134,00**
☐ **ARMORED FIST**	**135,00**
☐ **ASTERIX**	**79,00**
☐ **BIOFORGE**	**105,00**
☐ **BLOODWINGS**	**134,00**
☐ BUREAU 13	85,00
☐ **CIVIL WAR**	**98,80**
☐ **COMBAT AIR PATROL**	**109,80**
☐ **COMANCHE**	**61,00**
☐ **COMMAND&CONQUER**	**145,00**
☐ **CRUSADER – NO REMORSE**	**134,00**
☐ **DAEDALUS ENCOUNTER**	**134,00**
☐ DARK FORCES	180,00
☐ **DISCWORLD**	**100,00**
☐ **DR DRAGO'S M. CHASE**	**129,00**
☐ ENCORE (3 gry)	47,00
☐ **F-14 FLEET DEFENDER GOLD**	**103,00**
☐ **FADE TO BLACK**	**134,00**
☐ FIGHTER WING	69,00
☐ FLIGHT OF AMAZON QUEEN	90,00
☐ **FLIGHT UNLIMITED**	**169,00**
☐ **FX FIGHTER**	**163,00**
☐ **FULL THROTTLE**	**176,00**
☐ **HAMMER OF THE GODS**	**91,00**
☐ ***HEIMDALL 2***	***47,00***
☐ **HELL**	**100,00**
☐ **HI-OCTANE**	**132,00**
☐ **INFERNO – SPECIAL EDITION**	**170,00**
☐ **KILK & PLAY**	**105,00**
☐ LAST DYNASTY	146,00
☐ LITIL DIVIL	69,50
☐ **MACHIAVELLI**	**134,00**
☐ **MAGIC CARPET 2**	**134,00**
☐ MAGIC CARPET HIDDEN WORLDS	67,00
☐ NBA LIVE'95	85,00
☐ **NEED FOR SPEED**	**134,00**
☐ **NHL HOCKEY'95**	**48,80**
☐ **PHANTASMAGORIA**	**195,00**
☐ **PICTURE PERFECT GOLF**	**98,80**
☐ **PRIMAL RAGE**	**118,00**
☐ **PRISONER OF ICE**	**128,00**
☐ PYROTECHNICA	91,00
☐ QUARANTINE	78,90
☐ RETRIBUTION	91,00
☐ **RISE OF THE ROBOTS**	**103,00**
☐ SCOTTISH OPEN	70,00
☐ **SLIPSTREAM 5000**	**83,00**
☐ **SOCCER SUPERSTARS**	**69,00**
☐ STAR CRUSADER	80,50
☐ STAR TREK TNG	152,00
☐ STRIKER'95	132,00
☐ **SUPER STREET FIGHTER 2T**	**94,00**
☐ SUPER STRIKE COMMANDER	48,00
☐ **TERMINAL VELOCITY**	**134,00**
☐ **TFX**	**115,00**
☐ UFO; ENEMY UNKNOWN	103,00
☐ ULTIMATE BODY BLOWS	84,00
☐ **UNIVERSE**	**47,00**
☐ **US NAVY FIGHTERS**	**100,00**
☐ WING COMMANDER 2	48,00
☐ WING COMMANDER ARMADA	67,00
☐ **WOLFPACK**	**54,00**
☐ WORLD CUP YEAR 94 (4 gry)	91,00

ULTIMATE FOOTBALL'95

ULTIMATE znaczy najlepszy, FOOTBALL – to oczywiście futbol amerykański. Sama nazwa zachęca więc do sięgnięcia po nową grę sportową MICROPROSE. Czy jednak należy wierzyć reklamowym chwytom? W tym przypadku tak! ULTIMATE FOOTBALL jest to nic innego niż sequel do NFL COACHES CLUB FOOTBALL opisywanego w SS'10. Każdy kto miał przyjemność pograć w NFL CCF, z pewnością nie potrzebuje już dalszych zachęt.

twością prowadzenia rozgrywki, to oferują rzeczywiście emocjonującą walkę z komputerem (lub z kolegą – także przez modem), możliwość wczucia się w atmosferę boiska i przede wszystkim wyzwanie dla sprytu i inteligencji gracza.

ULTIMATE FOOTBALL jest grą mieszaną, zręcznościowo-strategiczną. Można w niej zarówno katować joystick jak i szare komórki. Można także grać wyłącznie jako trener: opracowując taktykę, zestawiając skład. Wielka ilość parametrów, charakteryzujących poszczególnych zawodników i duży zakres swobody działania pozwala wręcz określić ULTIMATE jako sportowe... RPG.

RZUT MONETĄ

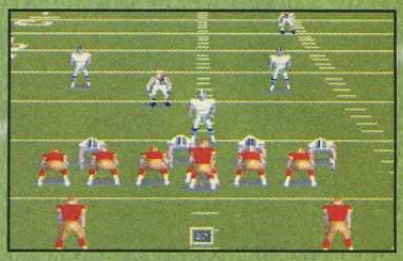
Futbol amerykański jest być może trudny do zrozumienia, ale za to niezwykle widowiskowy. Szczególnie polecam go graczom z zacięciem strategicznym – każdy mecz jest bitwą dwóch zespołów, w której raz zwycięża silniejszy, a innym razem sprytniejszy...

Spośród wielu gier futbolowych (np. UNNECESSARY ROUGHNES, FRONT PAGE FOOTBALL, NFL'95 patrz SS'11) zarówno ULTIMATE jak i jego poprzednik NFL CCF wybijają się na plan pierwszy. Mimo, że nie górują nad konkurentami ani dźwiękiem, ani grafiką, ani nawet ta-

PIERWSZA KWARTA

Nowy football z MICROPROSE jest oparty w wielu punktach na sprawdzonych wzorach z NFL CCF. Ten sam engine, z nieco poprawionymi algorytmami gry i kilkoma nowymi elementami menedżerskimi uzupełniony został o znacznie lepszą grafikę. Mimo wykorzystania jedynie podstawowej rozdzielczości (320x200) przebieg rozgrywki jest całkowicie czytelny, a powiększony zasób ruchów zawodników rzeczywiście robi wrażenie naturalności. Dodatkowym plusem jest, że gra chodzi tylko trochę wolniej od swego poprzednika – nie musisz zaopatrywać się w Pentium, choć z drugiej strony, niestety, 386DX/40 przestaje już wystarczać.

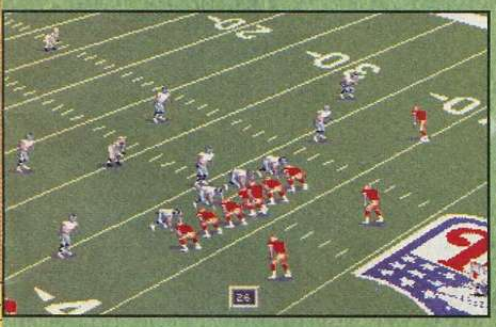
W trakcie rozgrywki od razu czuć poprawione algorytmy. Gra lepiej odtwarza wydarzenia z rzeczywistych boisk. Podania ani wykopy nie są już tak błyskawiczne jak wcześniej. Quarterback potrzebuje czasu, by dokonać przeglądu pola gry, a w wypadku zagrożenia wyrzuca piłkę na aut. Nie ma już więc tak błyskawicznych akcji jak w NFL CCF, trudniej jest też zdobyć wysoką przewagę punktową. Z drugiej strony, nieco łatwiej teraz się bronić, choć i tak komputerowy przeciwnik może sprawić ci niejedną niespodziankę.



PODSUMOWANIE

Jeśli jesteś fanem futbolu amerykańskiego, a nie odstraszają cię strategie czy managery, jest to gra w sam raz dla ciebie. Gra nie jest prosta, ale po zrozumieniu logiki dziejących się na boisku wydarzeń, oferuje ci fascynujący pojedynek na umysły. Tworzenie własnych zagrań, wymyślanie nowych zaskakujących ataków i obron dostarcza rozrywki na długie tygodnie. Odsyłam więc do opisu NFL CCF z SS'11 oraz do artykułu w KGB (również SS'11). Odlotowego grania życzy

Coach Pejotl

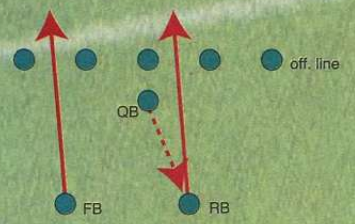


KILKA PRZYKŁADOWYCH ZAGRAŃ

1) Bieg z piłką (najprostsze zagranie)
2) i 3) Biegi z piłką
4) Podanie (przykład)

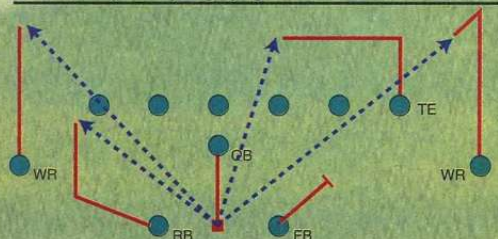
bieg z piłką
bieg i oddanie piłki do innego zawodnika
blokowanie przeciwnika
rzut (podanie) piłki

QB – quarterback (rozgrywający)
RB – runningback
FB – fullback
TE – tight end
WR – wide receiver



Najprostszy bieg z piłką. QB wręcza piłkę RB, który rzuca się w tłok na środku boiska.

Biegi z piłką: po skrzydle i środkiem. FB jest dodatkową osłoną biegnącego RB.

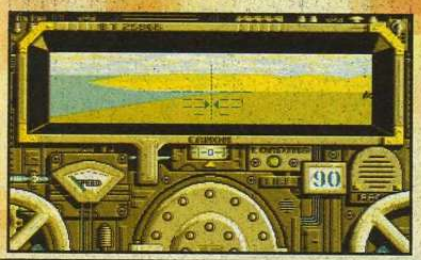


Przykładowe rozegranie podania. Rozgrywający może rzucić piłkę do jednego z czterech odbierających (chociaż w grze wybiera się tylko dwóch).

MICROPROSE'95
PC: VGA, SB lub Windows
PC CD 1
SPORTOWA
90% Grafika
80% Dźwięk
90% Mocność
Cena w zł. zawiera VAT

D-DAY

Data 6 czerwca 1944 r. jest często spotykana w grach planszowych i komputerowych. Prawdopodobnie Anglosasi do dziś nie mogą uwierzyć, co wtedy zrobili. Ich bohaterstwo i wola walki przerosły najskrytsze marzenia. Czyż nie wypada w takim razie po tysiąckroć uwiecznić takie zdarzenie?



Przy przewadze 4:1 w dywizjach, około 33:1 w samolotach alianci zdecydowali się zaryzykować uderzenie. Dzięki Bogu, Hitler nie rzucił na nich swych dywizji pancernych, w przeciwnym wypadku na pięciu plażach, na których desantowali się sprzymierzeni, można byłoby utworzyć muzea sprzętu aliantów. Tak się nie stało i dzielni smakosze coli i czekolady rozpoczęli podbój Europy, na razie militarny, a później kulturalny i ekonomiczny.

Rok temu ukazała się gra Eda Grabowskiego pod tytułem D-DAY. Taką samą nazwę nosi też powstała dwa lata wcześniej gierka, nieco już dziś prymitywna, wydana przez firmę LORICIEL, a w zapowiedziach jest trzecia gra nosząca tę samą nazwę, firmy ATOMIC GAMES.

W D-DAY gracz może poćwiczyć sterowanie bombowcami, desantem spadochronowym, walką czołgów lub piechoty. Dla początkujących strategów lub zabijaków ze strzelanin gra ta dostarcza wielu emocji. I wszystko w jednym produkcie. Po przećwiczeniu misji można skonfigurować rozgrywkę: wybierając nazwisko dla swej szacownej osoby, deklarując udział w poszczególnych bitwach, decydując się na opcje dotyczące Niemców, wpływu wiatru na desant itp.

Nie pozostaje nic innego jak przejść do samej operacji Overlord. Sterowanie jest bardzo proste i przyjemne. Zajączek przyspiesza czas, można obejrzeć teren, poszukać miejscowości, przybliżyć lub oddalić mapę, poczytać raport o ogólnej sytuacji. Rozkazy wydaje się klikając na flagę oddziału i wybierając miejscowość, do której ma udać się dana jednostka.

Gdy dojdzie do walki, komputer raczy nas o tym poinformować. W sytuacji, gdy nie będziemy mieli zaufania do swoich dowódców możemy ich poprowadzić do walki osobiście. Ale uwaga, nie ma odwrotu. Gdy w trakcie boju wyjdziemy z niego klawiszem ESC, to cały nasz oddział polegnie (jakiś błąd w programie).

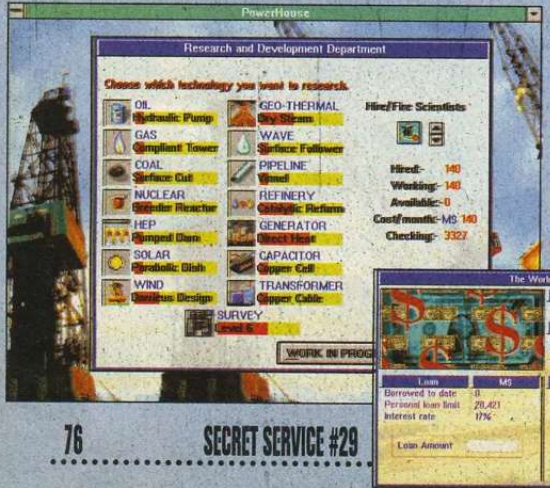
Bombardowanie celów jest proste, wystarczy obserwować strzałki nakierowania, gdy zaczną pulsować – paluchy na spację i fru – bomby w dół. Gorzej sprawa wygląda z desantem – na szybkim komputerze to istna zręcznościówka. Trzeba skierować spadochroniarzy w bok, później szybko w dół, żeby na siebie nie powpadali, a tuż przed ziemią znowu zwolnić.

Gdy dochodzimy do boju pancernego, w pewnym stopniu przenosimy się w świat gry CAMPAIGN 2. Obraz 3D całkiem udanych Shermanów i sta-

POWERHOUSE

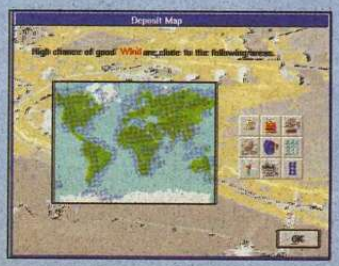
Droga do zwycięstwa nie jest prosta. Ziemia podzielona jest na szereg regionów, które będziesz musiał kolejno zaopatrywać w energię. W każdym z nich możesz budować elektrownie lub też przesyłać nadwyżki prądu z innych miejsc. Oprócz budowania, ważny jest także rozwój technologiczny – kolejne wynalazki umożliwią ci pozyskiwanie coraz większych ilości energii oraz obniżą koszty związane z budową elektrowni.

Świat stoi na krawędzi zagłady. Zapasy surowców zostały niemal wyczerpane, a zatrucie środowiska osiągnęło stan krytyczny. W tej sytuacji wytężona praca doradców rządowych z całego świata dała tylko jedną odpowiedź: należy wytypować cztery spółki energetyczne, które zajmą się wytwarzaniem energii dla ginącej ludzkości.



AC/DC

Jako jeden z czterech potentatów energetyki musisz zapewnić światu wystarczającą ilość energii morskie, a także bardziej tradycyjne surowce – węgiel, ropa naftowa czy pierwiastki promieniotwórcze. Najlepiej wykorzystywać „czyste" surowce, gdyż każde, najmniejsze nawet zanieczyszczenie środowiska jest niemile widziane.



Dziwne jest, że gra o tak w sumie prostej fabule i niewielkiej ilości parametrów, tak bardzo obciąża procesor i zajmuje hektary dysku. Zaawansowani stratedzy raczej nie będą z niej czerpać wiele przyjemności, ale dla początkujących może ona stać się śliczną zabawką na długie tygodnie. Niestety, interfejs użytkownika jest w kilku miejscach niedopracowany i żeby zatrudnić np. 100 naukowców (nic nadzwyczajnego) trzeba 100 razy kliknąć my-

tyczne cele – bunkry, czołgi, miny. Sterowane klawiszami numerycznymi czołgi, poprzez całą gamę F1–F6, strzelają, jeżdżą i przy okazji niszczą przeciwnika. Tutaj nie ma żadnego problemu.

D-DAY

ka. No, czasami dla odwrócenia uwagi dobrze jest też wysłać jakiegoś strzelca aby narobił szumu.

D-DAY to w sumie prosta, dziś może nawet prymitywna gierka, ale warto w nią pograć, aby zasmakować w grach strategicznych, bowiem połączenie różnych elementów – zręcznościówki, strzelaniny – czyni z D-DAY raczej lep na młodych adeptów strategii niż klasyczną grę wojenną w rodzaju WAR IN RUSSIA. Pejotl by się do niej nawet nie dotknął.

Berger

Walka piechoty to natomiast czyste szachy. Zazwyczaj mamy kilku żołnierzy, z których jeden wyposażony jest w moździerz. To piekielna broń (kult moździerza widać u Amerykanów również w grze TANKS). Ten jeden żołnierz, sprytnie wykorzystując zasłony (uwaga czasami trzeba się bardzo pilnować, bo nasz hero wybiera drogę pod kulami wroga), rozbije wszystkie bunkry, nieruchome czołgi i bezradnych piechurów przeciwni-

LORICIEL'92

PC: VGA, SB

PC 1

STRATEGIA

Grafika	Dźwięk	Obsługa	Miodność	Cena w zł. zawiera VAT
65%	70%	90%	70%	

szą. To już wystarczy, by w ramach oszczędzania sprzętu niekoniecznie nalegać na granie.

...KRYTYK SIĘ NIE BOI

Na komputerowym ekranie POWER HOUSE prezentuje się wręcz ślicznie. Kolorowe obrazki w podwyższonej rozdzielczości, piękna mapa z mnóstwem interesujących detali, przyjazny interfejs użytkownika – wszystko to zachęca do gry.

POWER HOUSE

Niestety pod błyszczącym opakowaniem nie kryje się nic. Bardzo prosta rozgrywka sprowadza się jedynie do budowania elektrowni, następnie liczenia przychodów, budowania następnych itp. Brakuje jakiejkolwiek konkurencji, np. walki cenowej czy konkurowania jakością usług. Być może to skutek zbyt dużej ilości poznanych gier, ale POWER HOUSE pozostawiło mnie zupełnie obojętnym. Gra nie potrafi wciągnąć, narzucić klimatu, zbudować atmosfery prawdziwej rywalizacji – piękne obrazki nie stanowią o jakości gry strategicznej. Rozgrywka toczy się jak w TRANSPORT TYCOON, gdzie działania poszczególnych konkurentów nijak na siebie nie wpływają. W sumie POWER HOUSE to przeciętna gra ekonomiczna o cienkiej i nieprzekonywującej fabule. Pomijając już prostą historyjkę, gra w czystej postaci prezentuje amerykańską drogę do socjalizmu, tzn: wolna konkurencja – tak, ale ma się rozumieć, pod całkowitą kontrolą państwa.

Niech błogosławi was Bóg, prezydent Clinton i terroryści z Greenpeace.

Pejotl

Autoryzowany dystrybutor: MarkSoft
Zapowiedź: listopad/grudzień'95

IMPRESSIONS'95

PC Windows: SVGA, SB

PC 4

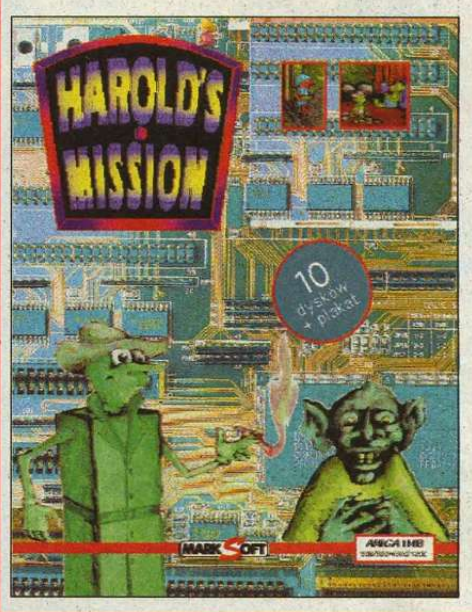
STRATEGIA

Grafika	Dźwięk	Obsługa	Miodność	Cena w zł. zawiera VAT
90%	70%	80%	60%	Tel.

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

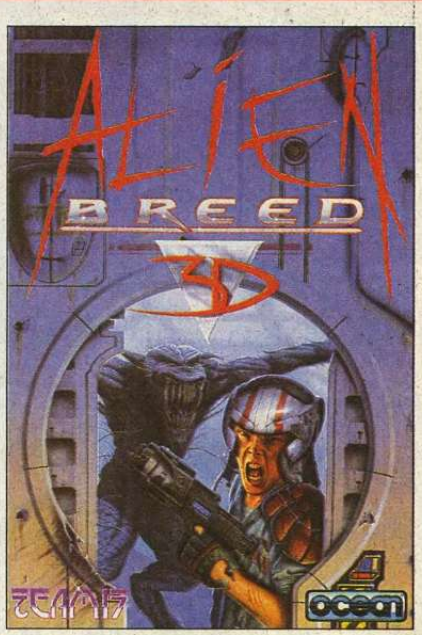
MARK SOFT

W ofercie ponad 800 tytułów!!!
Amiga, Amiga 1200, Amiga CD32, PC, PC-CD, C-64...



HAROLD'S MISSION
Ponad 100 lokacji, bogata oprawa dźwiękowa, wiele humoru, 10 dysków, plakat – to wszystko gwarantuje znakomitą zabawę na długie zimowe wieczory

Amiga 1 MB *Cena 51,20 zł;*
Wkrótce wersja na PC

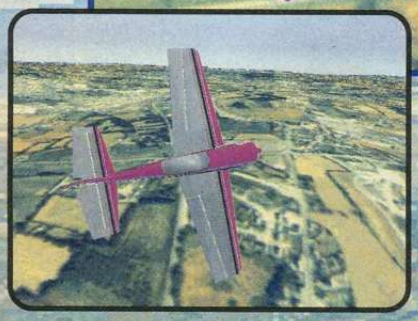


ALIEN BREED 3D
Gra, na którą wszyscy czekali – 16 dynamicznych trójwymiarowych poziomów, wiele typów broni do wyboru i wciąż rosnące napięcie.

Amiga 1200 *Cena 115,00 zł;*
Amiga CD 32 *Cena 119,50 zł;*

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.
Podejmiemy współpracę ze sklepami komputerowymi.

ul. Lipińska 2, 00-968 Warszawa 45
skr. poczt. 114
tel. (0-22) 663-93-90, fax (0-22) 663-92-98



Jeśli jesteś znudzony symulatorami wojskowych maszyn bojowych, bombardowaniami i walkami myśliwskimi; jeśli kochasz małe zwinne samoloty śmigłowe i nie możesz już patrzeć na wielkie ryczące maszyny... Może interesuje cię akrobacja powietrzna. Może chcesz wiedzieć co to jest wywrót szybki, a dokładniej półbeczka szybka autorotacyjna, która kończy się przejściem do lotu zwykłego półpętlą. Czy pragniesz wiedzieć jak taką figurę i wiele innych się wykonuje, a nawet wykonać je sam? Czy interesują cię prawa fizyki określające zachowanie się samolotu w powietrzu? Jeśli jesteś więc miłośnikiem takich symulatorów i chciałbyś poznać grę, która traktuje temat bardzo nowatorsko, powinieneś zagrać we FLIGHT UNLIMITED.

NIESKRĘPOWANY LOT

Zapewne już domyśliłeś się, że FLIGHT UNLIMITED jest grą nieszablonową. Projekt zrealizowała firma LOOKING GLASS TECHNOLOGIES, która ma na swoim koncie udział w realizacji takich hitów jak ULTIMA UNDERWORLD i SYSTEM SHOCK. Jednak FLIGHT UNLIMITED to na swój sposób debiut – jest to gra wydana przez nich samodzielnie, a przy tym pierwszy symulator lotniczy tej firmy. Trzeba przyznać, że jest to debiut w pełni udany.

FLIGHT... jest symulatorem, w którym nie ma powietrznych pojedynków, nie ma misji, celów, odprawy, wyboru uzbrojenia – nie dziwne skoro gracz ma do dyspozycji kilka samolotów akrobatycznych, a nawet szybowiec. FLIGHT SIMULATOR udowodnił, że nie tylko symulatory wojskowych maszyn mogą się sprzedawać. Jednak FLIGHT UNLIMITED oprócz faktu, że lata się samolotami cywilnymi niewiele ma wspólnego z FS. Projektanci LGT skupili się na dotychczas pomijanym zagadnieniu – akrobacji. Słusznie przy tym rozumowano, że magnesem przyciągającym odbiorcę będzie fakt uwzględnienia jak największej liczby elementów wpływających na prawdziwy lot. Innymi słowy, starano się, by to co dzieje się na ekranie odpowiadało temu co naprawdę działoby się z samolotem w prawdziwym świecie w określonych warunkach. Poza tym pewnego smaczku dodaje dość ekscentryczny charakter całości.

O CO CHODZI?

Autorzy gry postanowili stworzyć program, który umożliwiłby miłośnikom akrobacji lotniczych wykonywanie „suchych" lotów w zaciszu domowym. Oczywiście FLIGHT UNLIMITED nie zastąpi kursu pilotażu, ale naprawdę może pomóc go ukończyć.

Wstępem teoretycznym jest obowiązkowa lektura podręcznika, w szczególności części opisującej dlaczego w ogóle samolot lata i jakie prawidła rządzą maszyną śmigłową znajdującą się w powietrzu. Tutaj należy się pochwała autorowi książki, który w przystępny sposób wyjaśnia najważniejsze reguły i problemy. Prawdziwym maniakom symulacji polecam wycieczkę po lekturę dodatkową zajmującą się problematyką lotu, np. „Encyklopedię Lotnictwa" Wydawnictwa Nukowo-Technicznego. Poważnym minusem instrukcji dołączonej do gry jest brak dokładnych informacji o samolotach. Jak wiadomo każda maszyna specyficznie zachowuje się podczas lotu – np. samolotem Spitfire było bardzo łatwo rozbić się zaraz po oderwaniu od ziemi, zaś w radzieckim samolocie z rodziny Pata trzeba było podczas startu ODDAĆ drążek...

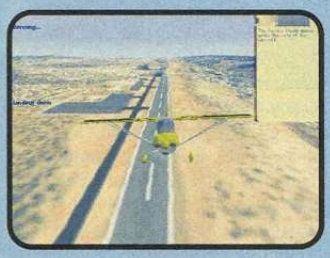
Przychodzi pora na lekcje. Komputerowy instruktor wtajemnicza cię w arkana sztuki akrobacyjnej. Rozpoczynasz od najprostszych manewrów i powoli poznajesz coraz trudniejsze figury. Wszystkie ewolucje opisane są dokładnie na tablicy – warto przed rozpoczęciem lotu przemyśleć sobie poszczególne wskazówki. Każdą figurę zaprezentuje najpierw instruktor, który później oceni twoje dokonania. Nawet gdy samodzielnie będziesz wykonywał dany manewr możesz liczyć na wskazówki instruktora, który podpowie ci co masz robić. Osoby, którym opanowanie tajników sztuki latania przychodzi z trudem mogą sobie włączyć strzałki pokazujące gdzie trzeba lecieć i jak ruszać sterami. Szkolenie trwa dosyć długo, ale gdy zdobędziesz wreszcie upragniony certyfikat, będziesz mógł samodzielnie wykonywać wszystkie akrobacje, nawet te najtrudniejsze. Zapewne będziesz też wymyślał własne układy. Poza tym, gdy będziesz oglądał pokazy lotnicze w telewizji lub na żywo bez trudu rozpoznasz wszystkie figury.

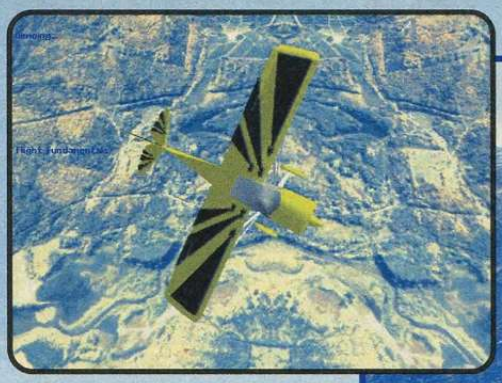
Oprócz szkoły latania możesz też wykonywać loty po przygotowanych torach (HOOP COURSES). Polega to na tym, że musisz przelecieć przez okrągłe bramki, z których ułożone są różne ciekawe trasy. Szczerze powiem, że ta opcja nie przypadła mi do gustu – niezbyt emocjonujący jest lot przez kółka poumieszczane w powietrzu. Podczas tych lotów jest też nutka rywalizacji, gdyż komputer liczy czas, zaś za każdą miniętą bramkę dolicza karne sekundy – wygrywa ten, kto najszybciej pokona cały tor.

Jeśli już ukończyłeś szkołę latania, możesz wykonywać akrobacje pięcioma różnymi samolotami w pięciu odmiennych sceneriach. Jesteś zdany na własną wyobraźnię, zaś przyjemność płynie z perfekcyjnie wykonanych figur. Najlepsze układy możesz sobie nagrywać i chwalić się przed znajomymi wspaniałymi filmami.

Jeszcze tylko słówko o szybowcu – FLIGHT UNLIMITED jest pierwszym symulatorem, który dość dobrze odtwarza zachowanie się w powietrzu szybowca. Wszystko jest tak jak w rzeczywistości – najpierw w po-

LOOKING GLASS'95
PC: VGA/SVGA, SB, CD-ROM
SYMULATOR
100% Grafika
90% Dźwięk
95% Miodność
189,- Cena w zł. zawiera VAT





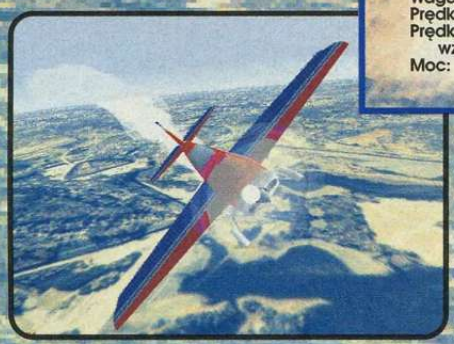
wietrze wyciąga cię samolot holujący, później następuje odrzucenie liny i już jesteś zdany na własną inteligencję. Musisz szukać wstępujących prądów ciepłego powietrza i cieszyć się lotem – tylko szum wiatru i ty.

OCZY OPUSZCZAJĄ ORBITĘ

FLIGHT UNLIMITED ma jeszcze jedną cechę, która wyróżnia ją w tłumie innych symulatorów. Jest nią fenomenalna oprawa graficzna, jakiej poza możliwości komputera o architekturze PC. We wspomnianej firmie musiał to być komputer SILICON GRAPHICS, gdyż tylko maszyna o olbrzymiej mocy obliczeniowej jest w stanie wyświetlać płynną akcję w prawie rzeczywistym świecie – ja oglądałem okolice Ostrołęki, w której programiści

FLIGHT UNLIMITED

nie udało się uzyskać w żadnej jak dotychczas grze. Podwyższony tryb rozdzielczości karty SVGA wykorzystany jest maksymalnie. Naprawdę trudno opisać wygląd krajobrazu – spójrzcie na screeny, to nie są żadne renderowane wcześniej obrazki – TAK WYGLĄDA GRA!!! Podobny efekt widziałem tylko raz – w firmie zajmującej się tworzeniem symulatorów dla wojska, lecz tam uzyskano go na komputerze SILICON GRAPHICS.



Zachwycając się nad jakością terenu można dojść do pewnych wniosków, w jaki sposób firma LGT mogła uzyskać taki efekt. Po pierwsze niewątpliwie pracowali nad tą grą fenomenalni programiści – jednak nie o to chodzi. Sednem FLIGHT UNLIMITED są akrobacje, a przecież można wykonywać je dosłownie wszędzie. Liczą się umiejętności pilota i możliwości maszyny. Nie ma tu misji określających co i gdzie ma być zaatakowane. Nie ma odwzorowania realnego świata. Rozumiecie już? Po prostu krajobraz, który widać z okien samolotu to zupełnie przypadkowe obrazy, które nie budują spójnego większego kawałka terenu. Powiem więcej, one po prostu się powtarzają. Gdyby był to symulator bojowy, programiści musieliby wykreować jakiś kawałek mapy, w miarę duży, by pole bitwy zbyt szybko się nie „skończyło" – zaś wykreowanie realnego świata o grafice takiej jak we FLIGHT UNLIMITED wykracza uwzględnili nawet układ poszczególnych budynków!

Jak się zapewne domyślacie, jest też druga strona medalu. Chodzi oczywiście o wymagania sprzętowe. Aby pograć we FLIGHT UNLIMITED musisz mieć PENTIUM. Bezapelacyjnie! Nie masz PENTIUM – nie kupuj gry, chyba, że chcesz stracić nerwy. Może DX4 wystarczy na grę w trybie 300X200 i z najmniejszą liczbą detali, ale istota gry to akrobacje, zaś przy lotniczych ewolucjach precyzja jest prawie tak ważna jak przy operacji chirurgicznej. Często liczą się delikatne wychylenia sterów, moment utraty siły nośnej na jednym skrzydle, itp. Cała radość z gry to radość z idealnie wykonanej figury, zaś gdy ekran skacze niczym Skoda mojego znajomego, to zapewniam, że żadnej przyjemności nie uświadczysz.

NA KONIEC

Przed zakupem FLIGHT UNLIMITED musisz odpowiedzieć sobie na kilka pytań. Czy dysponujesz wystarczająco mocnym sprzętem? Czy na tyle pasjonuje cię lotnictwo, że zainteresuje cię gra, w której nie ma akcji? Czy znasz na tyle fizykę, że wiesz co to jest efekt żyroskopowy, czy potrafisz choć trochę myśleć abstrakcyjnie? Czy będzie cię pasjonowała gra, która oprócz tego, że bawi, to też dużo uczy? Czy będziesz się cieszył z idealnie wykonanej pętli, czy nie brak ci będzie dymiących zgliszczów po wspaniale wykonanym ataku uderzeniowym? Prawdę mówiąc sam miałem wątpliwości, ale trzeba przyznać, że mnie wciągnęło. Na długo. Choć nie do końca – gdy spoglądam na stojący przy monitorze model F-14B z pełnym uzbrojeniem bojowym (zestaw BRAVO) w skali 1:24, pragnę zasiąść za sterami jakiejś maszyny bojowej, dać ognia po dopalaczach namierzyć bandytę, zestrzelić, zrzucić bomby, walczyć...

KaYteck

Autoryzowany dystrybutor:
IPS Computer Group

Bellanca Decathlon

Waga: 810 kg
Prędkość (max): 255 Km/h
Prędkość wznoszenia: 300 m/min
Moc: 180 KM

Extra 300S

Waga: 860 kg
Prędkość (max): 350 Km/h
Prędkość wznoszenia: 1150 m/min
Moc: 300 KM

Grob G-103A Twin II Acro

Waga: 375 kg
Prędkość (max): 240 Km/h

V for Victory – Wielikije Luki

Obecny okres zapaści w grach strategicznych jest dobrą okazją do porozmawiania o jakości i wyglądzie dotychczasowych produktów. Jakże często w reklamach i recenzjach wychwalane są gry o pięknym wyglądzie czy niesamowitych animacjach. W oczach mienią się obco brzmiące słowa typu: „interaktywny" czy „multimedialny". Czy jednak grafika SVGA lub gigabajty sampli stanowią o jakości gry strategicznej. Komu wierzyć? Czy rzeczywiście dopieszczone produkty typu ZEPPELIN, PATRIOT, POWER HOUSE deklasują starsze, na pierwszy rzut oka nieatrakcyjne gry, jak WAR IN RUSSIA, HARPOON, NAPOLEONICS, CONFLICT IN VIETNAM? Czy czasem, w pogoni za klientem, nie zagubiono gdzieś sensu, wierności symulacji, oryginalnych pomysłów starszej generacji gier – nadrabiając wszystko megabajtami obrazków? Wokół tego szeregu nieporozumień i przekłamań, toczy się nasza dyskusja...

■ ■ ■

Berger: Istniejące gry strategiczne zawdzięczają swą nazwę wybitnej pomysłowości ich twórców. Nie mają natomiast, tak naprawdę, nic wspólnego ze strategią, a to z dwóch powodów. Po pierwsze strategia to ściśle określona część działań, o czym każdy kto zaglądał do jakiejkolwiek encyklopedii wojskowej może się łatwo przekonać. Po drugie, nawet jeżeli uznamy, że za strategię należy uważać każdą grę, w której występują zagadnienia wojskowe, to tak nazywane gry mają z wojska tylko wątpliwej jakości obrazki karabinów i czołgów.

Pejotl: Masz rację. Nazwa tego gatunku jest totalnym nieporozumieniem. O ile na Zachodzie mamy „Kriegspiel" czy „Wargame", w Polsce gry wojenne wpakowano do jednego worka z handlowymi, politycznymi, szpiegowskimi tworząc potworka pod nazwą „Strategia".

Berger: To co powiedziałeś jest w pewnym stopniu prawdziwe. Aby mieć pełny obraz sytuacji, należy dodać, że nazwy występujące na Zachodzie nie wzięły się z powietrza, ale mają długą tradycję, sięgającą co najmniej czasów Fryderyka Wielkiego. W Polsce, poza paroma epizodami, np. w czasach saskich, gry wojenne nie były popularne. W porośniętych lasami Prusach, czy nawet w Rosji carskiej, manewry lub gry w polu i na mapie nie były ani rozrywką, ani zabawą. Służyły konkretnym celom i o ile tak można powiedzieć, były uprawiane przez zawodowych wojskowych w konkretnych celach. Stąd też tak dobrze dobrane nazwy gatunku mają tam solidne podstawy i historyczne źródła. Nie można wymagać by w kraju gdzie nie było takich szerokich tradycji, kilku nastolatków piszących o grach było w stanie dokonać ścisłej klasyfikacji gatunków.

Pejotl: Nie sięgasz czasem zbyt głęboko? Nie trzeba było poszukiwań historycznych, by oprzeć się na gotowym wzorze, wypracowanym w latach siedemdziesiątych w USA. Był to okres szalonego rozwoju planszowych gier wojennych. Dziwne więc, że nazwy „Wargames" nie zaadaptowano w Polsce jako „gry wojenne". Zamiast tego musimy łamać sobie język opisując grę jako: „taktyczną strategię" czy „strategię na poziomie operacyjnym" co brzmi jak bełkot szaleńca.

Berger: Nie mogę się do końca z tobą zgodzić. Gdy grywałem w „Grotece" w gry planszowe, mieliśmy liczne kontakty z Amerykanami, które wskazywały na znaczny udział wojskowych i cywilnych specjalistów od armii w całej tej zabawie. Jest to potężna siła nacisku i wiedzy merytorycznej, która nie tylko wpływała na ciemnogrodzian ale i wypracowywała reguły gry. W Polsce tego elementu zabrakło.

Pejotl: Chyba z oczywistych względów.

Berger: Nie można wymagać od byłych oficerów LWP (tak naprawdę zawsze nazywało się to WP) takiej wiedzy i wizji rozwoju, aby mogli oni stać się warstwą napędzającą. Po prostu nie ta klasa.

Fields of Glory

Pejotl: Zauważ, że przez lata jedynymi grami w Polsce były: „Chińczyk" i „Bitwa morska". Nikomu nie zależało na upowszechnianiu szerszej wiedzy historyczno-wojskowej, wręcz przeciwnie! Obecnie gra jest odbierana jako coś niepoważnego, nie wartego zainteresowania. Może dlatego tak przyjął się termin „gra strategiczna" – aby nadać tej dziedzinie więcej powagi, wymusić odrobinę szacunku.

Berger: W pełni się z tobą zgadzam. Chciałbym poruszyć jednak coś ważniejszego. O ile nazwa jest być może najistotniejsza dla purystów językowych, mnie bardziej denerwują inne elementy. Przede wszystkim, przeniesienie tego co działo się naprawdę na polach walk na komputer (po prostu czysta symulacja) i dodanie takich elementów żeby zwykły zjadacz chleba po trzech tygodniach grania nie musiał oglądać koszmarnego obrazka w EGA z napisem „dzięki stary, fajnie grałeś, a teraz spadaj". To po prostu rozbraja.

Pejotl: I owszem. Zawartość niektórych gier wręcz obraża inteligencję gracza, a zakończenie w stylu „masz 10000 punktów" jest śmieszne. Jednak ocena gry zależy w dużym stopniu od podejścia: czy traktujesz ją ot jak zabawę w przesuwanie kwadracików czy też oczekujesz realistycznego symulatora.

Berger: Dla jasności! Podzielmy problemy, o których mówiłem na dwie części i być może lepiej się porozumiemy. Pierwszą sprawą są zakończenia gier. Ja naprawdę nie oczekuję, że w grze znajdę parę tomów Encyklopedii Brytyjskiej, ale jeżeli wkładam tony potu w grę, krzyczę na rodzinę, obrażam kolegów nie mogąc przejść jakiegoś scenariusza to należy mi się rekompensata. Nieco tylko ratuje sytuację piękno gry, śliczne obrażki. Nie wiem, może chcę dostać medal na końcu, albo żeby zadzwonił ktoś z BBN-u i powiedział: „Stary widzieliśmy cię, to co zrobiłeś dla kraju było wielkie!".

Pejotl: Są jednak gry, w których znaczenie ma sama rozgrywka, a zakończenie jest oczywiste: zwycięstwo lub porażka. Spójrz np. na WAR IN RUSSIA, czy naprawdę istotne są statystyki zabitych? Podobnie jest z NAPOLEONICS, GETTYSBURG, PACIFIC WAR. Gdy wiesz co odtwarza gra, znasz okres historyczny i potrafisz wczuć się w sytuację, to znaczenie ma jedynie przebieg gry, przeżywanie swoich dobrych i złych posunięć oraz ostateczny rezultat: zwycięstwo lub klęska. Wszelkie punktacje i wyniki są już niepotrzebne.

Berger: Pejotlu, nie rozśmieszaj mnie. Ty nie chcesz spojrzeć na fakty. Po pierwsze – dowódca w prawdziwej kampanii oprócz fascynacji rozgrywką i oglądania skrwawionych żołnierzy (super!!!) mógł na koniec przeżyć orgazm w postaci zdobycia miasta, dokopania koledze poddającemu się, itp. To było realne zakończenie. Klania się psychologia. Po dniach stresu nadchodziło rozładowanie. A co ma gracz. „Synku, jak skończysz to chodź na kolację". Auuuu... Po drugie ja słowem nie wspomniałem o jakiejś statystyce na końcu. Proszę mi tu nie wyjeżdżać ze swoimi projekcjami!

Pejotl: OK! Każda strategia MUSI dostarczać pewnych statystyk, podsumowań itp. Inaczej nie można by grać. Chciałem jednak powiedzieć, że całkowitym nieporozumieniem jest gra „na punkty". Gdy natykasz się na szaleńca, który opowiada ci jak w JAGGED ALLIANCE zdobyć 10 punktów więcej, to czy nie czujesz się dziwnie? To co jest tak naprawdę ważne: przeżycie pewnej przygody, sprostanie intelektualnemu wyzwaniu, doprowadzenie do wygranej, czy też zabawa typu: „Ja miałem 995 pkt a ty tylko 994, lamerze!!"?.

Berger: Zgadzam się. Rozgrywka musi oddawać realia, punkty czy statystyka winny mieć znaczenie pomocnicze. Ale sam mówisz, że rozgrywka musi mieć wartość i wciągać. Aby to się stało gra powinna przyciągać oprawą, zakończeniem, podsumowaniem –

DZY DYSKUTUJĄ

wszystkimi elementami naraz. I rozmawiajmy o grach – jak mają wyglądać i być zbudowane, bo tu można coś zmienić – a nie o graczach i tym, że nie są doskonali, bo nie rozumieją historii, tylko liczą punkty jak w szachach czy warcabach.

Pejotl: Ale chyba sam starasz się to zmienić. Czemu innemu służą „Moje Boje" jeśli nie daniu graczom pewnej perspektywy na wydarzenia historyczne? Ale wróćmy do gier. Masz rację w tym, że gry, a właściwie ich twórcy, lekceważą swoich odbiorców. Śliczne intra, zżerające czasem połowę kompaktu, zachęcają do kupna, zawartość już często niezupełnie pokrywa się ze sloganami umieszczonymi na pudełku, natomiast zakończenia są wręcz żenujące. Zamiast zachęcać do zagrania jeszcze raz, często obrzydzają grę. Np. gra w UFO była fascynująca do momentu lotu na Cydonię – zakończenie gry, chociaż nie takie najgorsze, pozostawiało pewien niesmak.

Berger: Właśnie. I od początku staram się poruszyć tu dwa elementy: zakończenie gry i sama gra – jej budowa, zawartość, interfejs. Powinniśmy, przy zgodzie, że coś z tym trzeba zrobić, zastanowić się już nie „czy?" ale „jak?" – zmienić, żeby było dobrze. Gra ma spełniać kilka zadań: podniecić gracza po to by zasiadł na dłużej przed ekranem, jak już usiądzie to czegoś nauczyć, pokazać okres historyczny, a na koniec wynagrodzić za lata walki i pozostawić jakąś pamiątkę – nie wiem, filmik, twoje statystyki, czy cokolwiek.

Pejotl: Ach, można sobie pomarzyć! Na pewno powinna zmierzać w kierunku dokładnego odtwarzania rzeczywistości, choć raczej nie w stylu INTERACTIVE MOVIE. Zauważ, że prezentowana w grach wizja wojny jest niezwykle uboga. Gra potrafi co prawda liczyć produkcję nitów do czołgowych pancerzy czy liczbę kucharzy w każdym roczniku poborowych, lecz tak naprawdę brakuje w niej realnych problemów. Brakuje ludzi – owej zbiurokratyzowanej masy przygłupich generałów, obracających w gruzy twoje genialne pomysły. Sam pisałeś już o tym, że wojna to nie tylko starcie z przeciwnikiem ale także z własnymi słabościami, złą strukturą organizacyjną i podwładnymi. Właśnie wprowadzenie do gry podległych graczowi ale samodzielnych dowódców mogłoby zdynamizować gry wojenne. Takie połączenie „strategii" i role-playing jest szansą dla obu powoli już kostniejących gatunków.

Berger: Już coś takiego próbuje się robić. Niedługo ukaże się gra Warhammer, w której może nie do końca udanie, ale jednak oba gatunki połączono. Zgadzam się, że czynnik ludzki był pomijany do tej pory i czas przywrócić równowagę między maszyną a człowiekiem. Nie jest przecież tak, że lepszy czołg za każdym razem wygrywa. Mnie niepokoi coś jeszcze. Gry wojenne gdy odtwarzają czyste zdarzenie historyczne nie mają większego sensu. Istotą dobrej symulacji jest stworzenie takich samych warunków wstępnych jakie istniały w rzeczywistości i danie graczowi zupełnej swobody działania. Problem jest tu w określeniu warunków podstawowych i późniejszej edycji w grze. Takie postawienie sprawy częściowo realizują gry dwupoziomowe – strategiczno-taktyczne (np. CIVIL WAR, D-DAY), bardzo zresztą popularne. Tą drogą powinny podążać gry wojenne. Swoboda strategiczna, samodzielne zaplanowanie bitwy, nakreślenie jej celów (zupełnie inaczej walczysz, gdy naprawdę wiesz o co) i rozegranie. Mnie osobiście marzy się jednak – może uznasz, że ersatz tego typu gier – edytor bitew z danej epoki (choćby TANKS i nadchodzące AGE OF RIFLES). Moim zdaniem jest to już typ gier dla bardziej zaawansowanych graczy, ponieważ odtwarza z większą dokładnością pole bitwy (w grach dwupoziomowych, ze zrozumiałych względów, będzie to nieco zaniedbane) i możesz wszystko rozplanować sam.

l'Empereur / Liberty or Death

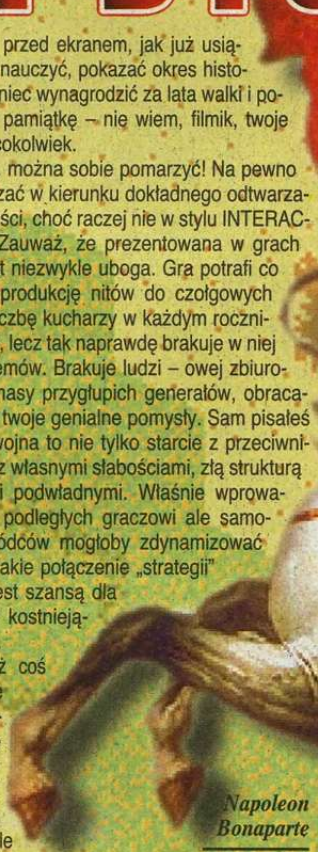
Pejotl: Wróć jednak do rzeczywistości. Nic nie wskazuje na szybką rewolucję, jednak już obecnie najwięk-szym zainteresowaniem zaczynają cieszyć się gry z pogranicza. Strategia, klasyczny RPG i odrobina przygody to cudowna mieszanka, która zapewniła sukces UFO – ENEMY UNKNOWN. Na tej fali płyną także X-COM (UFO 2), JAGGED ALLIANCE, wcześniejsze SABRE TEAM. Bezpośrednia walka z wrogiem, możliwość zżycia się z każdym członkiem oddziału, znakomita atmosfera zagrożenia są podstawą sukcesu porównywalnego z DOOM czy MORTAL KOMBAT w innych dziedzinach gier. Nowe pozycje z tego podgatunku „strategii" są chyba najbardziej oczekiwane: BEYOND SQUAD LEADER, RED GHOST, DEADLINE...

Berger: Dodałbym tu jeszcze wiele kontynuacji, które z pewnością doścignąą obecne hity. Mam tu na myśli zapowiadane: CAESAR 2, WARCRAFT 2, SETTLERS 2 oraz świeżutkie COMMAND & CONQUER (DUNE 3). Wydaje się, że jest to jedyna droga, która pozwoli wychować w tym kraju ludzi mających pojęcie o sztuce wojennej, szanujących – bez martyrologii – historię i rozumiejących o co w zarzynaniu chodziło, przynajmniej dowódcom. Powróci wtedy, być może, temat z początku rozmowy – klasyfikacji gier, ich nazewnictwa, wykonania. Aby gry się zmieniały musi zmieniać się też odbiorca, coraz bardziej wykształcony, świadomy swych pragnień i je egzekwujący. Widzę to ...

Pejotl: Niech ten przebłysk jasnowidzenia stanowi wskazówkę dla wszystkich strategów. Życzmy sobie coraz świetniejszych i jednocześnie łatwiejszych gier, które przyciągną do gatunku nowe rzesze graczy oraz producentów, tworzących coraz więcej nowych pozycji.

Berger: Cóż... Przygoda jest przyjemna, lecz jak zauważył GuL-Ash szybko przemija (i można mieć pryszcze na plecach – tak jak bohater „Daleko od szosy"), po mordobiciu zostaje co najwyżej spuchnięty RYU, a strategia czyni z ciebie albo debila (szare komórki pękają od nadmiaru wiedzy), albo geniusza na miarę Bluchera, który miał porodzić słoniątko poczęte z francuskim żołnierzem. Tak to się robi po kilku bitwach z człowiekiem. Czego sobie i wam życzę!

Rozmawiali:
Berger (w ciąży) i Pejotl



Napoleon Bonaparte

Western Front / War in Russia

Dominion Tank Police – przygody policjantki i jej czołgu z niebezpiecznie grubą lufą

Kei i Yuri (Dirty Pair) – dwie agentki kosmicznego UOP'u, gdzie się pojawią, tam demolka gwarantowana

Co to jest Manga? W przeszłości na łamach SECRET SERVICE wykorzystywaliśmy kilka razy próbki Mangi. Raz była to Manga-okładka, innym razem mangowy plakat Cammy z SSF2T. Ale co to jest ta Manga? Manga jest niesamowita! Odlotowa, zupełnie nie z tego świata, mogąca wyrazić wszystko: krew, przemoc, strzelaninę, tempo, potężne roboty i niezwyciężonych bohaterów. Z drugiej strony: sex, romanse, sercowe i życiowe perypetie, a przede wszystkim HUMOR. Możesz w niej znaleźć wszystko co lubisz i zapewne wiele rzeczy, o których nie masz pojęcia – nic dziwnego, że Manga oddziaływuje na wszystkich: od przedszkolaków po emerytów. Co to jest więc Manga?

To japońska sztuka komiksu i animacji – fenomen, który od kilkunastu lat zdobywa coraz więcej zagorzałych fanów na całym świecie. Zaczęło się od filmów rysunkowych funkcjonujących pod nazwą Anime. Na początku wiedzieli o nich tylko nieliczni fani, dla których zdobycie entej kopii jakiegoś filmu było świętem, zaś znajomy wyjeżdżający regularnie do Japonii był prawdziwym skarbem. Tak naprawdę jednak początków należy szukać w latach osiemdziesiątych w Stanach Zjednoczonych, kiedy to fan japońskiej animacji Carl Maceck wykupił prawa do trzech animowanych telewizyjnych serii fantastyczno-naukowych: Macross, Southern Cross i Mospaeda, z których stworzył jedną serię nazwaną ROBOTECH i sprzedał ją do największych sieci telewizyjnych w Ameryce.

Od tego momentu rozpoczął się wielki boom japońskiej animacji w Ameryce, a następnie w Europie. Robotech – The Macross Saga był dla wielu późniejszych fanów tego nurtu pierwszym kontaktem z tym niesamowitym światem.

PRAPOCZĄTKI

Jednak historia sztuki animacji, a wcześniej komiksu w Japonii, są o wiele starsze – sięgające XVIII wieku, kiedy to japoński artysta Hukosai ukuł dla określenia sztuki rysunku nowe słowo z dwóch innych: MANGA, co oznacza w wolnym tłumaczeniu „niepohamowane obrazy". Coś w tym jest, gdyż japoński rysunek i komiks (czyli właśnie Manga) są pełne dynamiki, kontrastów i są nadzwyczaj charakterystyczne. W Japonii komiksy tworzone są nie tylko dla dzieci i młodzieży jak dzieje się to w innych krajach. Czytanie Mangi nie jest w Japonii czymś wstydliwym dla osób dorosłych. W tym samym autobusie ten sam komiks może czytać uczeń w drodze do szkoły ale również businessman w drodze do swojej firmy. Rynek Mangi jest niesamowicie duży i szeroki w odbiorze, tak więc swoje komiksy i wydawnictwa tematyczne mają dzieci, ludzie młodzi oraz dorośli. Specjalizacja idzie jednak dalej, więc można znaleźć regularne wydawnictwa dla młodych chłopców, dziewczyn, gospodyń domowych, dorosłych kobiet i mężczyzn.

Japończycy to naród rozkochany w komiksach, a co za tym idzie chętnie oglądający swoje ulubione postacie komiksowe w wersji animowanej. Drugim powodem wielkiej popularności animacji jest to, że jest ona o wiele tańsza w produkcji niż normalne filmy fabularne. W Ameryce wyprodukowanie filmu o budżecie kilkudziesięciu milionów dolarów nie stanowi problemu. W Japonii sytuacja jest odmienna. Kraj jest „trochę" mniejszy, rynek odbioru również, tak więc automatycznie koszty nie mogą być aż tak duże, jak w przypadku fabularnych superprodukcji. Animacja jest tu perfekcyjnym rozwiązaniem tego problemu.

SERIE FILMOWE

Tematyka Anime jest tak różna jak różne mogą być upodobania odiorców. Fani SF z zapartym tchem już od ponad 12 lat śledzą losy ludzkości zaatakowanej przez obcych w coraz to nowszych filmach Macross Sagi począwszy od pierwszej serii Super Dimentional Fortress Macross, poprzez jej amerykańską wersję Robotech, Macross – Do You Remember Love, Clash of the Bionoids, Macross 2, Macross Plus, a ostatnio najnowszą serię TV: Macross 7. AKIRA jest natomiast filmem kultowym dla tych, któ-

Priss (Bubblegum Crisis) – piosenkarka i strzelec wyborowy

Shampoo i Azusa (Ranma 1/2) – w tej historii roi się od takich panienek (kadry z filmu)

Słowniczek

ANIME – japońska animacja
CHARA – od angielskiego „character" – postać
KAWAII – słodziutkie, milutkie (np. panienki)
MANGA – japoński komiks
MECHA – mechaniczne obiekty jak roboty, samoloty, statki kosmiczne itp.
OTAKU – fan Anime
OAV/OVA – Original Animation Video – Anime zrobiony tylko na rynek video
SEIYUU – aktor podkładający głos w Anime

Porady dla początkującego OTAKU

Jeżeli interesuje cię kontakt z innymi fanami, oto adresy fanklubów:

ANIME HASSHIN, największy fanklub na świecie – P.O.Box 391036, Cambrige, MA 02139-1036, USA

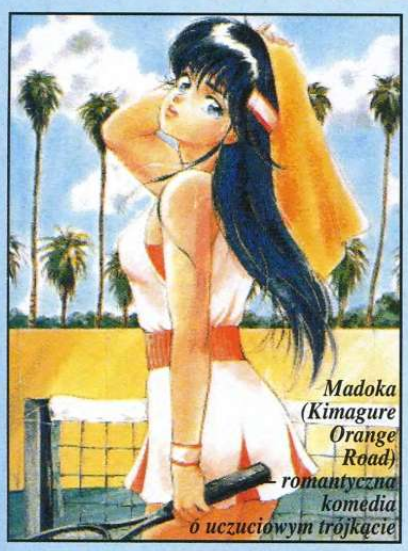
C/FO, Najstarszy i najrozleglejszy fanklub z Los Angeles – Cartoon/Fantasy Organisation, c/o Fred Patten, Secretary, 11863 West Jefferson Blvd, Culver City, CA 90230-6322, USA

BAY AREA ANIMATION SOCIETY, Anime fanklub – BAAS P.O.Box 720244, San Jose, CA 95172-0244, USA

Jeżeli masz modem i dostęp do internetu, to oto parę podpowiedzi:

Listy dyskusyjne (USENET):
rec.arts.Anime rec.arts.Manga
FIDONET: ANIME
World Wide Webs:
http://www.cs.ubc.ca/spider/edm/onds/Anime/artic/html
http://www.pavillion.co.uk/ashdown
Na kanałach IRC również można kogoś spotkać: #Anime!, #Anime, #Manga, #anim i czasami #nippon

MANGA ROOM



Madoka (Kimagure Orange Road) – romantyczna komedia o uczuciowym trójkącie

rzy lubią styl Cyberpunk. Dla nich przeznaczona jest również seria Bubblegum Crisis o Tokyo XXI wieku, w którym panuje ponadnarodowa korporacja produkująca roboty podobne do terminatorów, zaś cztery uzbrojone w specjalne kostiumy panienki starają się im przeszkodzić w opanowaniu świata.

Ci, którzy lubią opowieści komediowe i romantyczne, będą uwielbiali serię Urusei Yatsura trwającą przez 10 lat, długą na ponad 160 odcinków TV i 6 pełnometrażowych filmów kinowych. Opowiada o księżniczce obcych o dźwięcznym imieniu Lum, która zakochuje się (ze średnią początkowo wzajemnością) w raczej mało atrakcyjnym chłopaku, którego obsesją są wszelkie, byle ładne kobiety. Na całym świecie powstają specjalne fankluby dla miłośników tej serii, zaś najbardziej zwariowani określani są mianem Lum-Lovers!

Dla tych, którzy lubują się w seksie, przemocy, krwi i gwałcie, lekturą podstawową jest seria Urotsukidoji. Trzy światy: ludzi, demonów i pół ludzi pół bestii mają się zjednoczyć za sprawą niesamowitej istoty zwanej Cho-Jin. Nie wszyscy chcą aby do tego doszło, mimo że legenda mówi, że nowy świat będzie dużo lepszy od dotychczasowych, jednak finał okazuje się zaskakująco inny niż wszyscy myśleli. Fani sensacji z chęcią obejrzą natomiast serię Crying Freeman, w której płatny morderca rzetelnie i dokładnie wykonuje swoje zlecenia.

MANGA ZDOBYWA ŚWIAT

Anime w ostatnim dziesięcioleciu podbiła serca publiczności na całym świecie. W Ameryce pierwszym kontaktem z animacją był Robotech, zaś w Europie AKIRA – film, który w 1989 roku zdobył nagrodę na festiwalu w Cannes. W Europie Anime jest coraz bardziej widoczna. Anglia to bezapelacyjnie największy rynek video. Również we Francji Anime jest dobrze znana. Rynek video jest tam trochę mniejszy niż w Anglii, za to więcej Anime pokazywanej jest w telewizji (po francusku niestety). Duże grupy fanów są we Włoszech i w Hiszpanii. Anime w Niemczech to wciąż nowość.

To co jednak wychodzi poza Japonię to, tylko część potężnego przemysłu rozrywkowego. W Japonii Manga jest wszechobecna. To już nie tylko komiksy, które są czytane na ulicy czy w metrze. Można zauważyć charakterystyczny rysunek na opakowaniach od różnych produktów, w grach komputerowych czy materiałach reklamowych. W telewizji przez cały czas trwa co najmniej kilkadziesiąt serii dla różnych odbiorców. W sklepach video można kupić filmy realizowane tylko na rynek video określane mianem OAV (Original Animation Video), zaś w kinach pojawiają się co jakiś czas wielkie produkcje takie jak AKIRA, Macross, Urusei Yatsura Movies czy film, przy którego realizacji pracowało 3000 animatorów: Wings of Honeamise. Nie wspomnę tu już o wszelkiego rodzaju wydawnictwach jak czasopisma, albumy itp. W samej Japonii istnieje potężny rynek pracy dla animatorów, rysowników czy ludzi podkładających głosy w filmach. Za rynkiem komiksowym i video podąża rynek zabawkarski. Figurki z ulubionymi postaciami czy modele maszyn z filmów są chętnie kupowane przez fanów.

Na szczęście coraz więcej japońskich produkcji ukazuje się poza krajem Kwitnącej Wiśni. Coraz więcej firm dystrybuuje oryginalne japońskie produkcje, czy to z napisami czy z dubbingiem. Również częściej daje się zauważyć ruch do zjednoczenia wysiłków japońskich producentów i zachodnich przedstawicieli w celu kooperacji w produkcji filmów bardziej „strawnych" dla przeciętnego zachodniego odbiorcy. U nas w Polsce powinny być już dostępne oryginalne kasety z Anime. Kilka lat temu TVP pokazywała serial Załoga G (Battle for Planets). Obecnie Polsat wyświetla serię Sailor Moon, wyprodukowaną przez znaną japońską korporację telewizyjną BANDAI; Polonia 1 wyświetla Anime skierowane raczej dla dzieci.

Lum (Urusei Yatsura)

Miejmy nadzieję, że w telewizji pokaże się również coś dla starszych. Jedynie co możemy zrobić to czekać na rozwój tego obiecującego rynku.

Sayonara Root-San

P.S. Jeżeli chcielibyście znaleźć w SS więcej o Anime i Manga (opisy serii, filmów, recenzje, przegląd gier mangowych), napiszcie. Czekamy na listy, zarówno te papierowe, jak i elektoniczne.

Wszystkie obrazki: AnimeFX i ftp.sunet.se

Copyright by Steve Kyte

HI-OCTANE

Sterowanie wehikułami na początku może sprawiać nieco kłopotów (wszak to poduszkowce!), jednak po kilkugodzinnej praktyce łatwo się do niego przyzwyczaić i wydaje się ono zupełnie naturalne. Poza standardowym gazem, hamulcem i kierunkami, nawalamy z działka, mini-gun'a i używamy boostera do szybkiego wyrwania się z pułapek zastawianych przez przeciwników. Gaz do dechy i masa ognia z lufy!

Wszyscy znamy hity z „francuskiej fabryki gier" takie jak SYNDICATE, MAGIC CARPET czy chociażby stary, dobry POPULOUS, które niejednemu graczowi urwały kilka nocy z życiorysu. HI-OCTANE pojawił się szybko i niespodziewanie, nie poprzedzony żadną kampanią reklamową i pozbawiony fanfar obecnych przy każdej z wcześniejszych gier firmy BULLFROG. Osławiony trójwymiarowy engine z MAGIC CARPET Francuzi postanowili tym razem wykorzystać do wyścigów ryczących bolidów, ślizgających się na poduszce magnetycznej i z zadania wywiązali się znakomicie.

Do wyboru jest sześć bolidów różniących się między sobą parametrami: szybkości, uzbrojenia czy opancerzenia. Do pokonania sześć tras po jedenaście okrążeń pełnych niebezpiecznych zakrętów, tuneli i ukrytych przejść pełnych bonusów. Na drodze do przejęcia czekają POWER-UP w postaci bonusowej amunicji, odnowy tarczy, rozszerzenia broni, czy dodania kilku galonów tak potrzebnego paliwa. Oprócz tego przydrożne znaki informują o postojach, na których można załadować wymienione wyżej zabawki.

Oto kilka najciekawszych aspektów gry. Świetnie, że pojazdy „kleją" się do drogi, a nie latają w powietrzu jak w SLIPSTREAM 5000 – pozwala to bardziej się skupić na prowadzeniu. Znakomitym patentem jest punktowanie kaskaderskich wyczynów, np. po wyskoczeniu w górę i wykonaniu obrotu o 360 stopni w powietrzu. Pozwala to nie tylko poczuć się lepiej, ale też wypuścić kilka rakietek w gości znajdujących się za nami. Fajnie, że wszyscy korzystają z tego samego miejsca do uzupełnienia broni i paliwa – można rozwalić jakiegoś frajera stojącego w boksie. Trasy zostały doskonale wykonane, wejścia do ukrytych wjazdów czasem trzeba „otworzyć" celną serią rakiet. No i grafika – bardzo realistycznie teksturowane otoczenie.

HI-OCTANE jest przykładem znakomicie dopracowanego i przemyślanego produktu, w którym postawiono na swobodę i szybkość, a nie na sekwencje VIDEO czy udział znanych aktorów. Wszak chodzi o wyżywkę na maxa! I taki właśnie jest HI-OCTANE – strzel-i-zapomnij!

Gulash

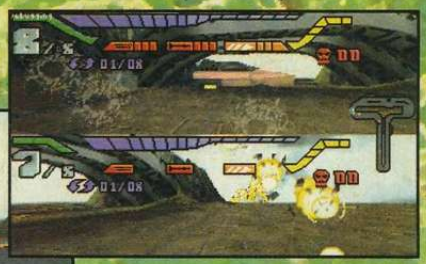
Autoryzowany dystrybutor:
IPS Computer Group

BULLFROG'95

PC: VGA/SVGA, SB, CD-ROM

PCCD 1

WYŚCIGI

90% Grafika
80% Dźwięk
85% Miodność

135,- Cena w zł. zawiera VAT